MX768/MW769
Projector Digital
Manual do Utilizador

Índice

Instruções importantes de segurança 3

Introdução 7

Funcionalidades do projector 7
Conteúdo da embalagem 8
Vista exterior do projector 10
Controlos e funções 11

Posicionar o projector 16

Escolher um local 16
Obter o tamanho ideal da imagem projectada 17

Ligações 20

Ligação a um computador ou monitor 22
Ligação a fontes de vídeo 24

Utilização 27

Ligar o projector 27
Ajustar a imagem projectada 28
Utilizar os menus 33
Segurança do projector 34
Alterar o sinal de entrada 36
Ampliar e procurar pormenores 37
Seleccionar o formato de imagem 37
Optimizar a imagem 39
Definir o temporizador de apresentação 43
Ocultar a imagem 44
Parar a imagem 44
Utilização num ambiente de altitude elevada 44
Ajustar o som 45
Personalizar a exibição do menu do projector 46
Selecção do modo de poupança da lâmpada 46
Utilizar o Modelo de ensino 47
Controlo do projector através da LAN 48
Utilizar o Bolqueio de Controlo Web 57
Apresentação de imagens com o Q Presenter 58
Utilizar o Código de início de sessão da projecção 61
Utilizar a função de transmissão 62
Controlo remoto através do Q Presenter 63
Apresentação a partir de um leitor USB 64
Desligar o projector 66
Utilização do menu 67

Manutenção 83

Cuidados com o projector 83
Informações da lâmpada 84

Resolução de problemas 91

Especificações 92

Dimensões 93
Instalação em suporte de tecto 93
Tabela de resoluções e frequências ... 94

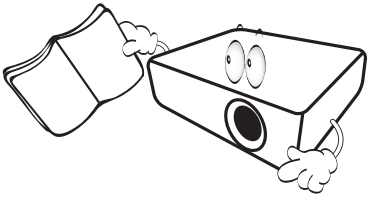
Informações sobre a garantia e direitos de autor 101

Instruções importantes de segurança

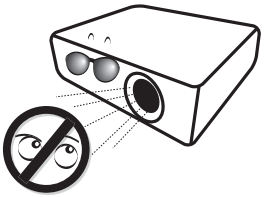
O seu projector foi concebido e testado para cumprir as mais recentes normas relativas à segurança de equipamento de tecnologia de informação. Contudo, para garantir uma utilização segura deste produto, é importante que siga as instruções mencionadas neste manual e indicadas no produto.

Instruções de segurança

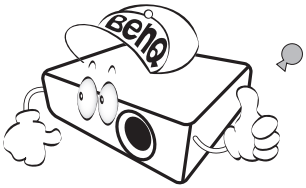
1. **Leia este manual antes de utilizar o projector.** Guarde-o para consulta futura.



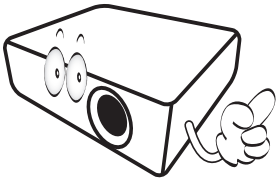
2. **Não olhe directamente para a lente do projector durante o seu funcionamento.** O feixe de luz intenso poderá provocar danos oculares.



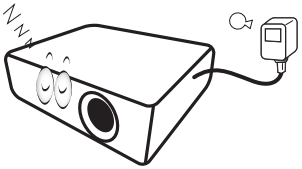
3. **A manutenção deve ser efectuada apenas por técnicos qualificados.**



4. **Abra sempre o obturador da lente ou retire a respectiva tampa quando a lâmpada do projector estiver acesa.**



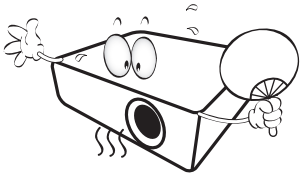
5. Em alguns países, a tensão da corrente NÃO é estável. Este projector foi concebido para funcionar com segurança com uma tensão de rede entre 100 e 240 volts CA, mas pode falhar caso se registem quebras ou picos de corrente de ±10 volts. **Em áreas onde a tensão de rede possa sofrer flutuações ou cortes, recomenda-se que ligue o projector a um estabilizador de corrente, um protector contra picos de tensão ou uma fonte de alimentação ininterrupta (UPS).**



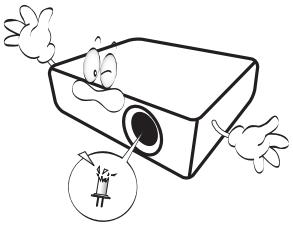
6. Não bloqueie a lente de projecção com quaisquer objectos quando o projector estiver a funcionar, uma vez que isto poderia aquecer ou deformar os objectos, ou mesmo provocar um incêndio.

Instruções de segurança (continuação)

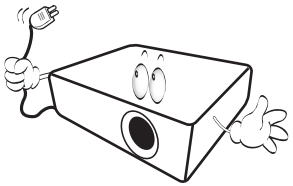
7. A lâmpada atinge temperaturas extremamente elevadas durante o funcionamento. Antes de retirar a lâmpada para substituição, deixe o projector arrefecer durante cerca de 45 minutos.



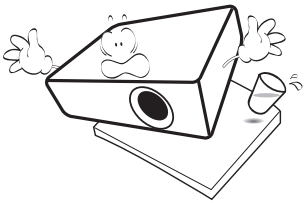
8. Não utilize lâmpadas que já tenham excedido o prazo de validade. A utilização excessiva das lâmpadas para além do prazo de validade poderá, em casos raros, provocar a quebra das mesmas.



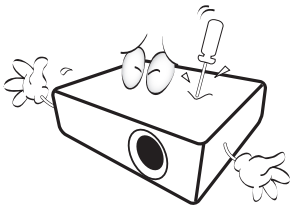
9. Substitua a lâmpada ou quaisquer componentes electrónicos apenas depois de desligar o projector.



10. Não coloque este produto num carro, bancada ou mesa instáveis. O produto poderá cair e sofrer danos graves.



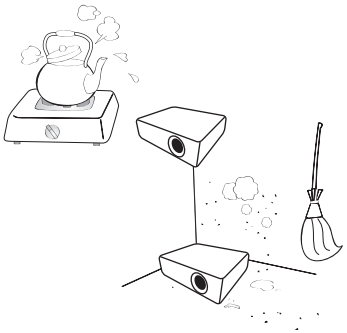
11. Não tente desmontar o projector. Existem altas tensões no interior que podem provocar a morte, caso entre em contacto com peças sob tensão. A única peça que pode ser alvo de manutenção por parte do utilizador é a lâmpada, que possui a sua própria tampa amovível.
    Em nenhuma circunstância poderá desmontar ou remover quaisquer outras tampas. A manutenção deve ser efectuada apenas por técnicos devidamente qualificados.



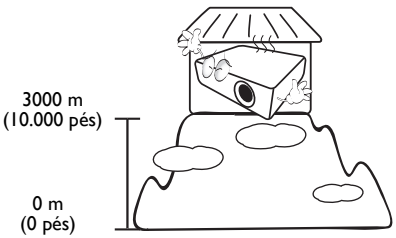
12. Quando o projector estiver a funcionar, poderá expelir algum ar quente e odor a partir da grelha de ventilação. Trata-se de um fenómeno normal e não de um defeito do produto.

Instruções de segurança (continuação)

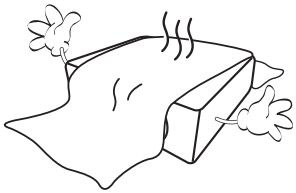
13. Não coloque o projector em nenhum dos seguintes ambientes.
    - Espaços fechados ou com fraca ventilação. Deixe uma distância mínima de 50 cm entre o projector e as paredes, para permitir que o ar circule livremente à volta do projector.
    - Locais em que as temperaturas possam atingir níveis excessivamente elevados, tais como o interior de uma viatura com as janelas completamente fechadas.
    - Locais em que humidade excessiva, poeiras ou fumos de cigarros possam contaminar os componentes ópticos, reduzindo a vida útil do projector e escurecendo a imagem.



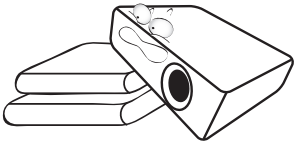
    - Locais junto a alarmes de incêndios
    - Locais com uma temperatura ambiente superior a 40°C / 104°F.
    - Locais em que a altitude é superior a 3.000 m (10.000 pés).



14. Não bloqueie os orifícios de ventilação.
    - Não coloque este projector sobre um cobertor, roupa de cama ou qualquer outra superfície macia.
    - Não cubra o projector com um pano ou qualquer outro material.
    - Não coloque substâncias inflamáveis próximo do projector.

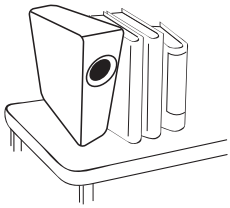


    Se os orifícios de ventilação forem obstruídos, o sobreaquecimento no interior do projector poderá provocar um incêndio.
15. Coloque o projector sempre numa superfície nivelada e horizontal durante o funcionamento.
    - Não utilize o projector se o ângulo de inclinação for superior a 10 graus da esquerda para a direita, ou superior a 15 graus da frente para trás. A utilização de um projector que não esteja completamente horizontal poderá provocar o mau funcionamento ou danificar a lâmpada.

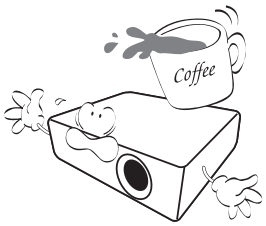


Instruções de segurança (continuação)

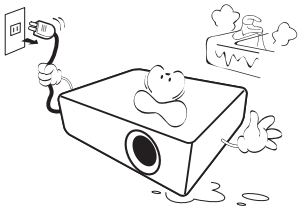
16. Não coloque o projector na vertical. Caso contrário, poderá provocar a queda do projector, causando ferimentos ou danos no projector.



17. Não utilize o projector como degrau, nem coloque objectos pesados sobre o mesmo. Além dos prováveis danos físicos no projector, este comportamento poderá provocar acidentes e eventuais ferimentos.

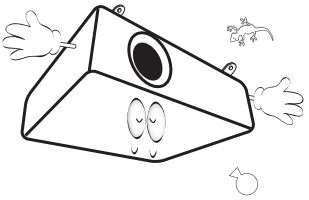


18. Não coloque líquidos junto ou sobre o projector. O derramamento de líquidos para o interior do projector poderá provocar avarias. Se o projector ficar molhado, desligue-o da tomada de alimentação e contacte a BenQ para solicitar assistência técnica.



19. Este produto tem capacidade para projectar imagens invertidas, o que é útil para instalações com montagem no tecto.

⚠ **Utilize apenas o Kit de Montagem no Tecto da BenQ para efectuar a montagem do projector e certifique-se que o mesmo de encontra instalado com segurança.**



Introdução

Funcionalidades do projector

Este modelo é um dos melhores projectores do mundo. Pode desfrutar da melhor qualidade de vídeo em vários dispositivos como, por exemplo, PC, computadores portáteis, DVD e videogravadores e mesmo câmaras de documentos, com todas as possibilidades disponíveis.

O projector oferece as seguintes funcionalidades.

- A função Distorção 2D permite corrigir facilmente a distorção na horizontal e na vertical para que possa projectar uma imagem rectangular a partir de qualquer ângulo
- A opção Ajuste dos cantos da imagem permite ajustar os quatro cantos da imagem projectada
- A opção Ajuste da área permite ajustar o ângulo tanto na vertical como na horizontal para que a imagem projectada caiba num ecrã côncavo ou convexo
- SmartEco™ oferece poupança de energia dinâmica
- Visualização através de LAN para um controlo pela rede e através do servidor da web
- Visualização através de LAN 4-1 (máximo de 4 PCs/ NBs para 1 projector)
- Ambiente de trabalhho remoto para visualização através de LAN e USB 1-M (máximo 1PC/ NB com possibilidade para visualizar até 8 projectores ao mesmo tempo)
- O Ecrã USB suporta a ligação ao computador por USB através de um cabo tipo mini B para A
- O Leitor USB suporta a visualização a partir de unidades USB flash ou unidades de disco rígido
- Entrada para microfone com grande altifalante (20 W x 1), conveniente para uso em escolas que não dispõem de sistemas de áudio
- Correcção da cor da parede, permitindo a projecção em superfícies de várias cores predefinidas
- Procura automática rápida a acelerar o processo de detecção de sinal
- A opção Gestão de Cores 3D permite ajustar as cores conforme pretende
- A opção de arrefecimento rápido arrefece o projector em menos tempo
- Temporizador de apresentações, para ajudar a controlar o tempo durante as apresentações
- Regulação automática de um botão para visualização da melhor qualidade de imagem
- Compatibilidade com HDTV (YPbPr)
- Menos de 0,5 W de consumo de energia em modo de espera

☞ • **A luminosidade aparente da imagem projectada varia de acordo com as condições de luz ambiente, com as definições de contraste/luminosidade seleccionadas da fonte de entrada e é proporcional à distância de projecção.**

• **A luminosidade da lâmpada diminui ao longo do tempo e poderá variar de acordo com as especificações dos fabricantes. Este comportamento é normal e esperado.**

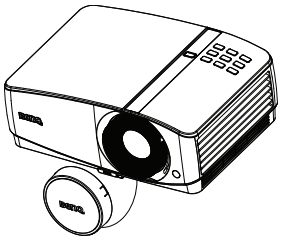
Conteúdo da embalagem

Abra cuidadosamente a embalagem e verifique se esta contém todos os itens indicados abaixo. Se faltar algum dos itens, contacte o local onde adquiriu o equipamento.

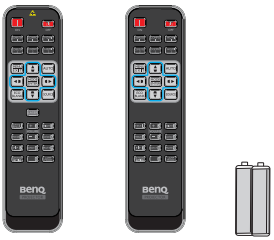
Acessórios padrão

Os acessórios fornecidos são adequados para a sua região e poderão ser diferentes dos ilustrados.

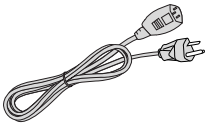
*** O certificado de garantia é fornecido apenas em algumas regiões específicas. Consulte o seu revendedor para obter informações mais detalhadas.**



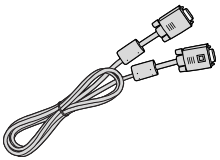
Projector



Controlo remoto ou controlo remoto sem laser (dependendo da região) & pilhas



Cabo de alimentação



Cabo VGA

Guia de consulta rápida

CD com Manual do Utilizador

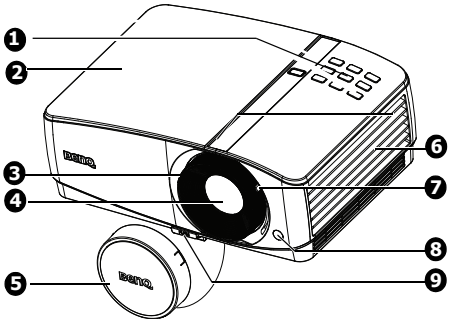
Certificado de garantia*

Acessórios opcionais

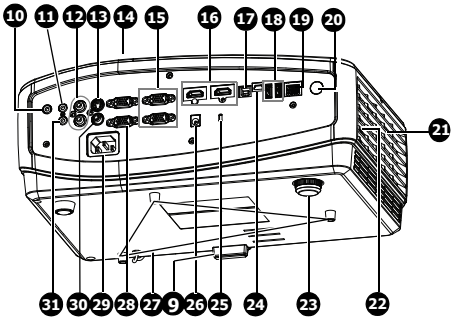
1. Kit de lâmpada de substituição
2. Kit de montagem no tecto
3. Adaptador sem fios da BenQ
4. Estojo de transporte
5. Óculos 3D

Vista exterior do projector

Parte frontal/superior



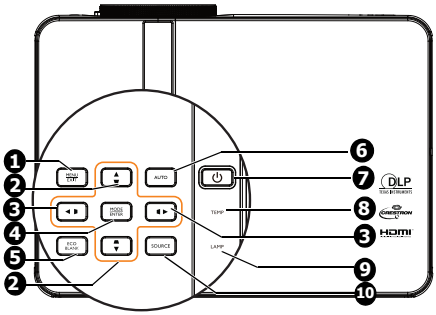
Parte traseira/inferior



1. Painel de controlo externo (Consulte "Projector" na página 11 para obter mais informações).
2. Tampa da lâmpada
3. Anel de focagem
4. Lente de projecção
5. Tampa da lente
6. Condutas de ventilação (entrada de ar)
7. Botão de zoom
8. Sensor de IV frontal
9. Botão de libertação rápida
10. Tomada de saída de áudio
11. Tomada de entrada de áudio
12. Entrada de áudio (E/D)
13. Tomada de entrada S-Video
14. Porta de controlo RS-232
15. Tomada de entrada de sinal RGB (PC)/vídeo componente (YPbPr/YCbCr)
16. Tomada de entrada HDMI
17. Tomada USB de tipo B
18. Tomada USB de tipo A
19. Entrada LAN RJ45
20. Sensor IV remoto na parte de trás
21. Condutas de ventilação (saída de ar)
22. Altifalante
23. Pé regulador traseiro
24. Tomada USB de tipo mini B
25. Ranhura para bloqueio anti-roubo Kensington
26. Terminal de saída DC de 12 V usado para ligar dispositivos externos tais como um ecrã aneléctrico ou um comando para controlo da luz, etc. Consulte o seu revendedor para obter mais informações sobre como ligar estes dispositivos.
27. Orifícios para montagem no tecto
28. Tomada de saída de sinal RGB
29. Tomada eléctrica para cabo de alimentação AC
30. Tomada de entrada de vídeo
31. Entrada do microfone

Controlos e funções

Projector



1. **MENU/EXIT**
   Activa o menu apresentado no ecrã (OSD). Regressa ao menu OSD anterior, abandona e guarda as definições do menu.
2. **Distorção/Botões de Setas (/ ▲Para cima, / ▼ Para baixo)**
   Mostra a página Distorção 2D e permite ajustar os valores para a distorção na vertical. Consulte "Utilizar os menus" na página 33 para obter mais informações.
3. **Teclas Keystone/direcção (/ ◀ esquerda, / ▶ direita)**
   Mostra a página Distorção 2D e permite ajustar os valores para a distorção na horizontal. Consulte "Utilizar os menus" na página 33 para obter mais informações.
   Quando a apresentação de menus no ecrã é activada, as teclas #2 e #3 são usadas como teclas de direcção para escolher os itens de menu pretendidos e para fazer ajustes. Consulte "Utilizar os menus" na página 33 para obter mais informações.
4. **MODE/ENTER**
   Selecciona um modo de configuração de imagem disponível. Consulte "Seleccionar um modo de imagem" na página 39 para obter mais informações.
   Activa o item seleccionado do menu apresentado no ecrã (OSD). Consulte "Utilizar os menus" na página 33 para obter mais informações.
5. **ECO BLANK**
   Prima o botão **ECO BLANK** para desligar a imagem durante algum tempo para poupar até 70% da energia da lâmpada. Consulte "Ocultar a imagem" na página 44 para obter mais informações.
6. **AUTO**
   Determina automaticamente a melhor resolução e frequência para a imagem apresentada. Consulte "Ajustar a imagem automaticamente" na página 28 para obter mais informações.
7. **Botão de alimentação/Luz indicadora de alimentação**
   Alterna entre os modos de espera e ligado. Consulte"Ligar o projector" na página 27 para mais informações.
   Acende ou fica intermitente quando o projector está em funcionamento. Consulte "Indicadores" na página 89 para obter mais informações.
8. **TEMP (Luz indicadora da Temperatura)**
   Acende em vermelho se a temperatura do projector se tornar demasiado elevada. Consulte "Indicadores" na página 89 para obter mais informações.
9. **Luz indicadora da Lâmpada**
   Indica o estado da lâmpada. Acende ou fica intermitente quando a lâmpada tem um problema. Consulte "Indicadores" na página 89 para obter mais informações.
10. **SOURCE**
    Apresenta a barra de selecção de fonte de entrada. Consulte "Alterar o sinal de entrada" na página 36 para obter mais informações.

⚠ Montagem do projector

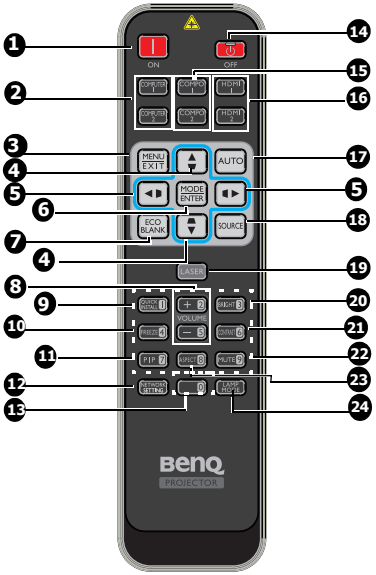
Queremos que desfrute de uma experiência agradável ao utilizar o seu projector BenQ, por isso, chamamos a sua atenção para esta questão da segurança, de modo a evitar possíveis ferimentos e danos materiais.

Se pretender montar o projector no tecto ou na parede, recomendamos vivamente a utilização de um kit de montagem no tecto ou na parede adequado para projectores BenQ e que se certifique da perfeição e segurança da instalação.

Se utilizar um kit de montagem para projectores de uma marca que não a BenQ, existe o risco de queda do projector devido a uma instalação incorrecta, provocada pela utilização de parafusos com um comprimento ou calibre incorrectos.

Pode adquirir um kit de montagem no tecto ou na parede para projectores BenQ no local onde adquiriu o projector BenQ. A BenQ recomenda a aquisição de um cabo de segurança separado compatível com bloqueio Kensington, que deve ser instalado, de forma segura, na ranhura para bloqueio Kensington no projector e na base do suporte de montagem. Este cabo irá funcionar como segurança adicional para a fixação do projector, caso este se solte do suporte de montagem.

Controlo remoto



1. **ON**

   Liga o projector. Consulte"Ligar o projector" na página 27 para mais informações.

2. **COMPUTER 1/COMPUTER 2**

   Mostra o sinal RGB (PC)/vídeo componente (YPbPr/ YCbCr).

3. **MENU/EXIT**

   Activa o menu apresentado no ecrã (OSD). Regressa ao menu OSD anterior, abandona e guarda as definições do menu. Consulte "Utilizar os menus" na página 33 para obter mais informações.

4. **Distorção/Botões direccionais (/ ▲Cima, / ▼ Baixo)**

   Mostra a página Distorção 2D e permite ajustar os valores para a distorção na vertical. Consulte "Utilizar os menus" na página 33 para obter mais informações.

5. **Teclas Keystone/direcção (/ ◄ esquerda, / ► direita)**

   Mostra a página Distorção 2D e permite ajustar os valores para a distorção na horizontal. Consulte "Utilizar os menus" na página 33 para obter mais informações.

   Quando a apresentação de menus no ecrã é activada, as teclas #5 e #6 são usadas como teclas de direcção para escolher os itens de menu pretendidos e para fazer ajustes. Consulte "Utilizar os menus" na página 33 para obter mais informações.

6. **MODE/ENTER**

   Selecciona um modo de imagem disponível.

   disponível. Consulte "Seleccionar um modo de imagem" na página 39 para obter mais informações.

   Activa o item seleccionado do menu apresentado no ecrã (OSD). Consulte "Utilizar os menus" na página 33 para obter mais informações.

7. **ECO BLANK**

   Prima o botão **ECO BLANK** para desligar a imagem durante algum tempo para poupar até 70% da energia da lâmpada. Prima novamente para restaurar a imagem. Consulte "Ocultar a imagem" na página 44 para obter mais informações.

8. **VOLUME + / -**

   Ajusta o nível de som do microfone. Consulte "Ajustar o nível do volume" na página 45 para obter mais informações.

9. **QUICK INSTALL**

   Menu de atalho que inclui as funções Padrão de teste, Instalação do projector, Distorção 2D, Ajuste dos cantos da imagem e Ajuste da área.

10. **FREEZE**

    Pára a imagem projectada. Consulte "Parar a imagem" na página 44 para obter mais informações.

11. **PIP**

    Não disponível neste projector.

12. **NETWORK SETTING**
    Mostra o menu Definições de rede. Ver para mais informação. Consulte "Definições de rede" na página 71 para obter mais informações.
13. **Teclas numeradas**
14. **OFF**
    Desliga o televisor. Consulte"Desligar o projector" na página 66 para mais informações.
15. **COMPO 1/COMPO 2**
    Não disponível neste projector.
16. **HDMI 1 /HDMI 2**
    Mostra o sinal de HDMI.
17. **AUTO**
    Determina automaticamente a melhor resolução e frequência para a imagem apresentada. Consulte "Ajustar a imagem automaticamente" na página 28 para obter mais informações.
18. **SOURCE**
    Apresenta a barra de selecção de fonte de entrada. Consulte "Alterar o sinal de entrada" na página 36 para obter mais informações.
19. **LASER**
    Emite um feixe de laser visível para uso durante as apresentações.
20. **BRIGHT**
    Ajusta a luminosidade da imagem.
21. **CONTRAST**
    Ajusta o nível de diferença entre o as áreas escuras e claras da imagem.
22. **MUTE**
    Liga e desliga o áudio do projector. Consulte "Cortar o som" na página 45 para obter mais informações.
23. **ASPECT**
    Permite seleccionar o formato da imagem. Consulte "Seleccionar o formato de imagem" na página 37 para obter mais informações.
24. **LAMP MODE**
    Mostra a barra para selecção do modo da lâmpada (Normal/Económico/SmartEco). Consulte "Selecção do modo de poupança da lâmpada" na página 46 para obter mais informações.

Utilização do ponteiro de laser

O ponteiro de laser é um auxiliar de apresentação para profissionais. Este emite uma luz vermelha quando é premido e o LED indicador fica também vermelho.

O feixe de laser é visível. É necessário manter premido o botão **LASER** para usar o ponteiro.

Não olhe directamente para o feixe de laser e não o aponte para si ou a terceiros. Leia as mensagens de aviso existentes na parte de trás do controlo remoto antes de usar o ponteiro de laser.

O ponteiro de laser não é um brinquedo. Os adultos devem estar cientes dos perigos da energia laser e manter o controlo remoto fora do alcance das crianças.

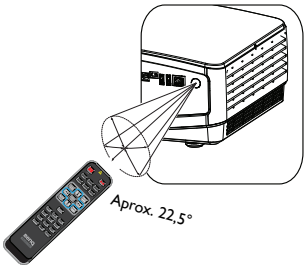
*Controlo remoto para o Japão

O sensor de infravermelhos (IV) do controlo remoto está localizado na parte frontal do projector. Para funcionar correctamente, o controlo remoto deverá ser utilizado a um ângulo máximo de 22,5 graus, perpendicular aos sensores IV do projector. A distância entre o telecomando e o sensor não deve ser superior a 8 metros (~ 26 pés).

Certifique-se de que não existem obstáculos entre o controlo remoto e o sensor IV do projector que possam obstruir a transmissão de infravermelhos.

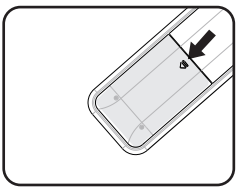
- **Utilizar o projector pela parte frontal**

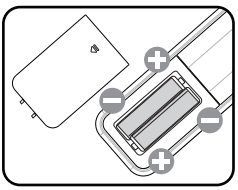
- **Operar o projector pela parte de trás**



Substituição das pilhas do controlo remoto

1. Para abrir a tampa do compartimento das pilhas, vire o controlo remoto ao contrário, pressione a patilha da tampa e deslize-a no sentido da seta, tal como ilustrado. A tampa deslizará e poderá ser removida.
2. Remova as pilhas existentes (se necessário) e coloque duas pilhas AAA tendo em atenção a indicação de polaridade tal como indicado na parte de baixo do compartimento das pilhas. O pólo positivo (+) deve coincidir com o pólo positivo da pilha e o pólo negativo (-) deve coincidir com o pólo negativo da pilha.
3. Coloque novamente a tampa alinhando-a e deslizando-a para a posição correcta. Pare de empurrar a tampa quando esta emitir um estalido.





- **Evite humidade e calor excessivos.**
- **Podem ocorrer danos nas pilhas se estas forem substituídas incorrectamente.**
- **Substitua-as apenas pelo mesmo tipo, ou equivalente, recomendado pelo fabricante.**
- **Deite fora as pilhas usadas seguindo as instruções do fabricante.**
- **Nunca atire uma pilha para o fogo. Poderá haver risco de explosão.**
- **Se as pilhas estiverem sem carga ou se não vai utilizar o controlo remoto durante um longo período de tempo, deverá retirar as pilhas para evitar danos no controlo remoto devido à fuga de ácido das pilhas.**

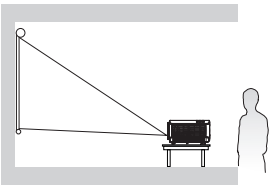
Posicionar o projector

Escolher um local

A disposição da sala ou as preferências pessoais irão determinar a posição de instalação a adoptar. Tome em consideração o tamanho e a posição do ecrã, a localização de uma tomada eléctrica adequada, assim como a localização e a distância entre o projector e o restante equipamento.

O projector foi concebido para ser instalado numa das quatro seguintes posições de instalação:

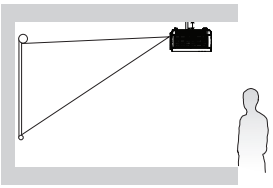
1. Proj front
Seleccione esta posição com o projector colocado próximo do solo e à frente do ecrã. Esta é a forma mais comum de posicionar o projector, para uma configuração rápida e maior facilidade de transporte.



2. Proj tecto
Seleccione esta posição com o projector suspenso no tecto em posição invertida e à frente do ecrã.

Adquira o Kit de Montagem no Tecto para Projectores BenQ no seu revendedor e instale o projector no tecto.

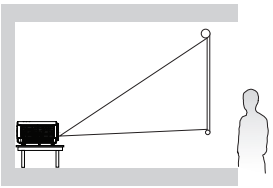
Depois de ligar o projector, seleccione **Proj tecto** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** > **Instalação do projector**.



3. Retroprojecção
Seleccione esta posição com o projector colocado próximo do solo e atrás do ecrã.

Tenha em atenção que é necessário utilizar um ecrã especial para retroprojecção.

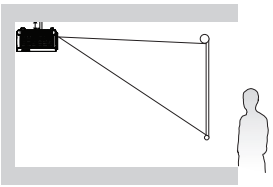
Depois de ligar o projector, seleccione **Retroprojecção** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** > **Instalação do projector**.



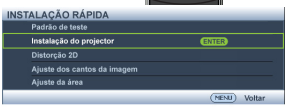
4. Retroproj. tecto
Seleccione esta posição com o projector suspenso no tecto em posição invertida e atrás do ecrã.

Tenha em atenção que para esta instalação será necessário utilizar um ecrã especial para retroprojecção e um Kit de Montagem no Tecto para Projectores BenQ.

Depois de ligar o projector, seleccione **Retroproj. tecto** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** > **Instalação do projector**.



Pode também usar a tecla **QUICK INSTALL** no controlo remoto para escolher a localização do projector.



Obter o tamanho ideal da imagem projectada

A distância entre a lente do projector e o ecrã, o nível de zoom (se disponível) e o formato do vídeo influenciam o tamanho da imagem projectada.

O projector deve ser sempre colocado na horizontal (numa superfície nivelada, como uma mesa) e posicionado directamente na perpendicular (a um ângulo de 90°) em relação ao centro horizontal do ecrã. Isto impede imagens distorcidas resultantes de projecções oblíquas (ou projecções em superfícies com ângulos).

Se o projector for montado num tecto, deve ficar suspenso em posição invertida, de modo a projectar com um ângulo ligeiramente descendente.

É possível verificar no diagrama da página 18 que este tipo de projecção faz com que o limite inferior da imagem projectada seja desviado verticalmente do plano horizontal do projector. Quando montado no tecto, refere-se ao limite superior da imagem projectada.

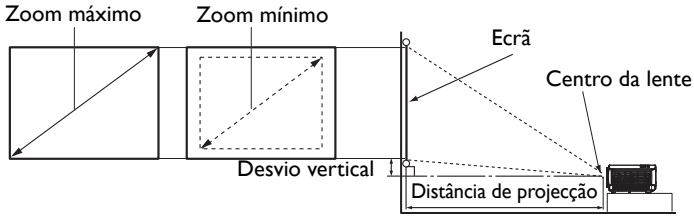
Se o projector for colocado a uma maior distância do ecrã, o tamanho da imagem projectada irá aumentar e o desvio vertical também aumentará proporcionalmente.

Ao determinar a posição do ecrã e do projector, é necessário ter em conta o tamanho da imagem projectada e a dimensão do desvio vertical, ambos proporcionais à distância de projecção.

A BenQ fornece uma tabela de dimensões de ecrã para o ajudar a encontrar a posição ideal para o seu projector. Existem duas dimensões a ter em conta: a distância horizontal perpendicular a partir do centro do ecrã (distância de projecção) e a altura de desvio vertical do projector a partir do limite horizontal do ecrã (desvio).

Dimensões de projecção

Consulte "Dimensões" na página 93 para verificar as dimensões do centro da lente deste projector antes de calcular a posição adequada.



MX768

Tamanho do ecrã				Distância do ecrã (mm)			Desvio vertical (mm)
Diagonal		L (mm)	A (mm)	Comprimento mín.	Média	Comprimento máx.	
Polegadas	mm			(zoom máx.)		(zoom mín.)	
30	762	610	457	847	1113	1378	69
40	1016	813	610	1130	1483	1837	91
60	1524	1219	914	1695	2225	2755	137
80	2032	1626	1219	2260	2967	3674	183
100	2540	2032	1524	2824	3708	4592	229
120	3048	2438	1829	3389	4450	5511	274
150	3810	3048	2286	4237	5563	6888	343
200	5080	4064	3048	5649	7417	9185	457
250	6350	5080	3810	7061	9271	11481	572
300	7620	6096	4572	8473	11125	13777	686

Por exemplo, se estiver a usar o MX768 e um ecrã de 200", a distância de projecção é de 7417 mm com um offset vertical de 457 mm.

Se estiver a usar o MX768 e a distância de projecção medida for de 5,5 metros (5500 mm), o valor mais aproximado na coluna é "Distância do ecrã (mm)" 5563 mm. Se seguir a fila correspondente verá que é necessário um ecrã de 150" (cerca de 3810 mm).

MW769

Tamanho do ecrã				Distância até ao ecrã (mm)			Desvio vertical (mm)
Diagonal		L (mm)	A (mm)	Comprimento mín. (zoom máx.)	Média	Comprimento máx. (zoom mín.)	
Polegadas	mm						
30	762	646	404	937	1170	1402	50
40	1016	862	538	1249	1559	1870	67
60	1524	1292	808	1874	2339	2804	101
80	2032	1723	1077	2499	3119	3739	135
100	2540	2154	1346	3123	3899	4674	168
150	3810	3231	2019	4685	5848	7011	252
200	5080	4308	2692	6246	7797	9348	337
250	6350	5385	3365	7808	9746	11685	421

Por exemplo, se estiver a usar o MW769 e um ecrã de 200", a distância de projecção é de 7797 mm com um offset vertical de 337 mm.

Se estiver a usar o MW769 e a distância de projecção medida for de 5,8 metros (5800 mm), o valor mais aproximado na coluna é "Distância do ecrã (mm)" 5848 mm. Se seguir a fila correspondente verá que é necessário um ecrã de 150" (cerca de 3810 mm).

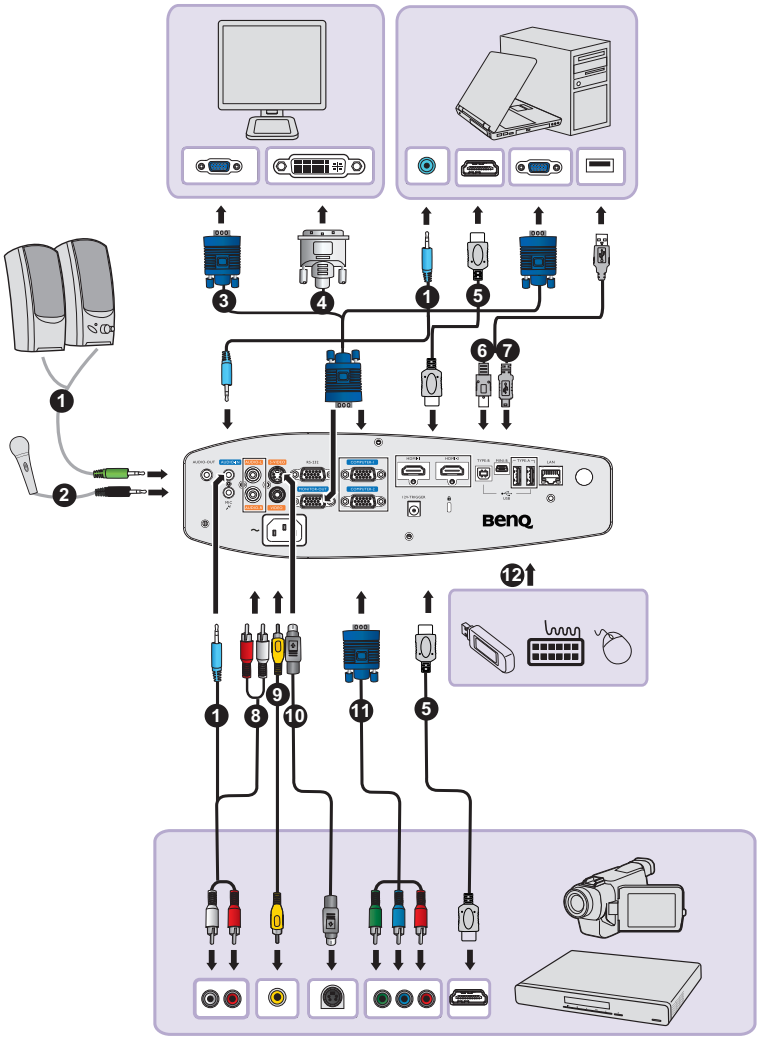
Todas as medições são aproximadas e poderão ser diferentes das reais. A BenQ recomenda que caso pretenda instalar o projector permanentemente, deve testar fisicamente o tamanho e a distância de projecção usando o próprio projector no local antes de proceder à instalação, desta forma terá em conta as características ópticas do projector em causa. Isto irá ajudar a determinar a posição exacta do projector no local escolhido para instalação do mesmo.

Ligações

Ao ligar uma fonte de sinal ao projector, certifique-se de que:

1. Desliga todo o equipamento antes de proceder a qualquer ligação.
2. Utiliza os cabos de sinal correctos para cada fonte.
3. Os cabos estão correctamente inseridos.

- **Alguns cabos indicados nas ligações apresentadas abaixo, podem não ser fornecidos com o projector (consulte "Conteúdo da embalagem" na página 8). Os cabos encontram-se disponíveis em lojas de electrónica.**
- **Para mais detalhes sobre os métodos de ligação, consulte as páginas 22-26.**



1. Cabo de áudio	7. Cabo USB (tipo mini-B para A)
2. Microfone com cabo equipado com mini ficha de 3,5 mm	8. Cabo de áudio E/D
3. Cabo VGA	9. Cabo de vídeo
4. Cabo VGA para DVI-A	10. Cabo S-Video
5. Cabo HDMI	11. Cabo adaptador de Vídeo componente para VGA (DSub)
6. Cabo USB (tipo B para A)	12. Unidade flash USB/disco rígido/dongle sem fios/teclado/rato

Requisitos do sistema de computador para visualização por USB::

Requisitos em termos do sistema operativo	**Requisitos mínimos do hardware**
Windows XP	Suporta a norma USB 2.0
Windows Vista	CPU: Pentium 1G
Windows 7	RAM: 512 MB de RAM
Mac	Disco: 20 MB disponíveis na unidade de disco rígido

Requisitos do sistema de computador para visualização por WiFi::

Requisitos em termos do sistema operativo	**Requisitos mínimos do hardware**
Windows XP	WiFi: 54 Mbps
Windows Vista	CPU: Pentium 1G
Windows 7	RAM: 512 MB de RAM
Mac	20 MB disponíveis na unidade de disco rígido

Requisitos do sistema de computador para visualização por LAN::

Requisitos em termos do sistema operativo	**Requisitos mínimos do hardware**
Windows XP	LAN: 100 Mbps
Windows Vista	CPU: Pentium 1G
Windows 7	RAM: 512 MB de RAM
Mac	20 MB disponíveis na unidade de disco rígido

Ligação a um computador ou monitor

Ligação a um computador

O projector pode ser ligado a computadores compatíveis com IBM® e Macintosh®. Se estiver ligado a um computador Macintosh antigo, pode ser necessário utilizar um adaptador para Mac.

Para ligar o projector a um notebook ou computador desktop (com VGA):

1. Utilize o cabo VGA fornecido e ligue uma extremidade à tomada de saída D-Sub do computador.
2. Ligue a outra extremidade do cabo VGA à entrada **COMPUTER-1** ou **COMPUTER-2** do projector.
3. Se quiser usar os altifalantes do projector nas suas apresentações, use um cabo de áudio adequado e ligue uma das extremidades à saída de áudio do computador e ligue a outra extremidade à tomada **AUDIO-IN** do projector. Quando ligar à saída de áudio no computador, ajuste a barra de controlo de volume para obter um melhor efeito sonoro.
4. Se quiser pode usar um outro cabo de áudio apropriado e ligar uma das extremidades deste à tomada **AUDIO-OUT** do projector, ligue a outra extremidade aos altifalantes externos (não fornecidos).

   Após a ligação, o áudio pode ser controlado através dos menus apresentados no ecrã (OSD) do projector. Consulte "Definições de Som" na página 70 para obter mais informações.

   O altifalante incluído fica sem som quando a tomada **AUDIO-OUT** é ligada.

Para ligar o projector a um notebook ou computador desktop (com USB):

1. Use um cabo USB tipo mini-B para A e ligue uma das extremidades à tomada de tipo A do computador.
2. Ligue a outra extremidade do cabo à porta **MINI-B** do projector.

☞ • **Quando o projector for ligado pela primeira vez, poderá demorar vários segundos a exibir o ecrã.**

- **Se não conseguir projectar o ecrã do computador vá até "My Computer" (O meu computador), faça um duplo clique sobre o ícone do "BenQ QPresenter" e execute o ficheiro "Autorun.exe".**
- **A velocidade de projecção poderá variar de acordo com a capacidade do computador.**

Para ligar o projector a um notebook ou computador desktop (com LAN):

1. Use um cabo RJ45 e ligue uma das extremidades à entrada **LAN** do projector e ligue a outra extremidade à porta RJ45.
2. Certifique-se de que o seu computador está também ligado ao cabo de Internet. Use o programa Q Presenter para ligar à rede e transferir o conteúdo do ambiente de trabalho do PC anfitrião através da ligação à rede. Consulte "Apresentação de imagens com o Q Presenter" na página 58 para obter mais informações.

☞ **Não use o cabo RJ45 para ligar o projector ao computador. Esta ligação precisa de um router IP.**

Para ligar o projector a um notebook ou computador desktop (com HDMI):

1. Use um cabo HDMI e ligue uma das extremidades à tomada HDMI do computador.
2. Ligue a outra extremidade do cabo à entrada **HDMI-1** ou **HDMI-2** do projector.

- **Muitos computadores portáteis não activam as portas de vídeo externas quando são ligados a um projector. Geralmente, para activar e desactivar o monitor externo, é utilizada uma combinação de teclas, como por exemplo, FN + F3, ou CRT/LCD. Localize, no computador portátil, uma tecla de função designada CRT/LCD ou uma tecla de função com o símbolo de um monitor. Prima FN e a tecla de função em simultâneo. Consulte a documentação do seu computador portátil para saber qual é a combinação de teclas.**

- **A velocidade de transmissão e a qualidade da imagem variam conforme a largura de banda da rede local e do estado de utilização da rede.**

Ligação a um monitor

Se quiser ver a sua apresentação num monitor e no ecrã ao mesmo tempo, pode ligar a tomada de saída do sinal **MONITOR-OUT** do projector a um monitor externo seguindo as instruções seguintes:

Para ligar o projector a um monitor:

1. Ligue o projector a um computador, tal como descrito em "Ligação a um computador" na página 22.
2. Utilize um cabo VGA adequado (apenas é fornecido um cabo) e ligue uma extremidade do cabo à tomada de entrada D-Sub do monitor de vídeo.

   Ou, se o seu monitor estiver equipado com uma tomada de entrada DVI, utilize um cabo VGA para DVI-A e ligue a extremidade DVI do cabo à tomada de entrada DVI do monitor de vídeo.
3. Ligue a outra extremidade do cabo à porta **MONITOR-OUT** do projector.

- **O sinal de saída proveniente da tomada MONITOR-OUT apenas funciona quando o sinal de entrada provém da tomada COMPUTER-1 ou COMPUTER-2. Quando o projector é ligado, o sinal que sai da tomada MONITOR-OUT varia conforme o sinal de entrada da tomada COMPUTER-1 ou COMPUTER-2.**

- **Se quiser usar este método de ligação quando o projector se encontra no modo de suspensão, certifique-se de que a função MONITOR-OUT está activada no menu DEFIN. SISTEMA: Avançada > Definições em espera. Consulte "Definições em espera" na página 70 para obter mais informações.**

Ligação a fontes de vídeo

Para ligar o projector a uma fonte de vídeo precisará de utilizar apenas um dos métodos de ligação referidos acima. No entanto, cada método proporciona um nível diferente de qualidade de vídeo. O método que escolher irá provavelmente depender da disponibilidade dos respectivos terminais, tanto no projector como na fonte de vídeo, conforme descrito abaixo:

Nome do terminal	Aparência do terminal	Referência	Qualidade da imagem
HDMI	HDMI-1/HDMI-2	"Ligação a um dispositivo HDMI" na página 24	Melhor
Vídeo Componente	COMPUTER-1/ COMPUTER-2	"Ligação a um dispositivo fonte de Vídeo Componente" na página 25	Muito bom
S-Video	S-VIDEO	"Ligação a um dispositivo de fonte S-Video/composto" na página 26	Bom
Vídeo	VIDEO		Normal

Ligação a um dispositivo HDMI

O projector inclui uma entrada HDMI que permite fazer a ligação a um dispositivo HDMI como, por exemplo, um leitor de DVDs, um sintonizador DTV, um monitor ou um Notebook.

A interface HDMI (Interface Multimédia de Alta Definição) suporta a transmissão de dados de vídeo não comprimidos entre dispositivos compatíveis, tais como sintonizadores de TV Digital, leitores de DVD e monitores através de apenas um cabo. Oferece uma experiência visual e sonora totalmente digital.

Verifique se o seu dispositivo de Vídeo tem tomadas de saída HDMI disponíveis:

- Em caso afirmativo, continue com este procedimento.
- Caso contrário, será necessário definir novamente o método mais adequado para ligar o dispositivo.

Para ligar o projector a um dispositivo HDMI:

1. Utilize um cabo HDMI e ligue uma extremidade à tomada de saída HDMI do dispositivo HDMI.
2. Ligue a outra extremidade do cabo à entrada **HDMI-1** ou **HDMI-2** do projector. Após a ligação, o áudio pode ser controlado através dos menus apresentados no ecrã (OSD) do projector. Consulte "Definições de Som" na página 70 para obter mais informações.

☞ • **Se a imagem de vídeo seleccionada não for apresentada depois de o projector ser ligado e de a fonte de vídeo correcta ter sido seleccionada, verifique se a fonte de Vídeo está ligada e a funcionar correctamente. Verifique também, se os cabos de sinal estão correctamente ligados.**

- **No caso improvável de após a ligação do projector a um leitor de DVD através da entrada HDMI do projector, a imagem projectada exibir cores erradas, altere o espaço de cor para YUV. Consulte** "Alterar o espaço de cor" na página 37 **para obter mais informações.**

Ligação a um dispositivo fonte de Vídeo Componente

Verifique se o seu dispositivo de fonte de Vídeo tem um conjunto de tomadas de saída de Vídeo Componente disponíveis:

- Em caso afirmativo, continue com este procedimento.
- Caso contrário, será necessário definir novamente o método mais adequado para ligar o dispositivo.

Para ligar o projector a uma fonte de Vídeo Componente:

1. Utilize um cabo adaptador de Vídeo Componente para VGA (D-Sub) e ligue a extremidade com os 3 conectores tipo RCA às tomadas de saída de Vídeo Componente do dispositivo de Vídeo. Faça corresponder as cores das tomadas com as cores das fichas; verde com verde, azul com azul e vermelho com vermelho.
2. Ligue a outra extremidade do cabo de vídeo componente para VGA (D-Sub) (com conector de tipo D-Sub) à tomada **COMPUTER-1** ou **COMPUTER-2** do projector.
3. Se pretender usar o(s) altifalante(s) do projector nas suas apresentações, utilize um cabo de áudio adequado e ligue uma extremidade à saída de áudio do dispositivo e a outra extremidade à tomada **AUDIO (L/R)** do projector.
4. Se quiser pode usar um outro cabo de áudio apropriado e ligar uma das extremidades deste à tomada **AUDIO-OUT** do projector, ligue a outra extremidade aos altifalantes externos (não fornecidos).

   Após a ligação, o áudio pode ser controlado através dos menus apresentados no ecrã (OSD) do projector. Consulte "Definições de Som" na página 70 para obter mais informações.

   O altifalante incluído fica sem som quando a tomada **AUDIO-OUT** é ligada.

☞ **Se a imagem de vídeo seleccionada não for apresentada depois de o projector ser ligado e de a fonte de vídeo correcta ter sido seleccionada, verifique se a fonte de Vídeo está ligada e a funcionar correctamente. Verifique também, se os cabos de sinal estão correctamente ligados.**

Ligação a um dispositivo de fonte S-Video/ composto

Verifique se o seu dispositivo de Vídeo tem uma tomada de S-Video/composto disponível:

- Se o dispositivo estiver equipado com ambas as tomadas, utilize a saída S-Video para efectuar a ligação, pois o terminal S-Video oferece uma melhor qualidade de imagem do que a oferecida pelo terminal Vídeo.
- Se tiver qualquer uma destas tomadas de saída, poderá continuar com este procedimento.
- Caso contrário, será necessário definir novamente o método mais adequado para ligar o dispositivo.

Para ligar o projector a um dispositivo de fonte S-Video/Vídeo:

1. Utilize um cabo S-Video/Vídeo e ligue uma extremidade à tomada de saída S-Video/ Vídeo do dispositivo de Vídeo.
2. Ligue a outra extremidade do cabo S-Vídeo/Vídeo à tomada **S-VIDEO**/**VIDEO** do projector.
3. Se pretender usar o(s) altifalante(s) do projector nas suas apresentações, utilize um cabo de áudio adequado e ligue uma extremidade à saída de áudio do dispositivo e a outra extremidade à tomada **AUDIO (L/R)** do projector.
4. Se quiser pode usar um outro cabo de áudio apropriado e ligar uma das extremidades deste à tomada **AUDIO-OUT** do projector, ligue a outra extremidade aos altifalantes externos (não fornecidos).

   Após a ligação, o áudio pode ser controlado através dos menus apresentados no ecrã (OSD) do projector. Consulte "Definições de Som" na página 70 para obter mais informações.

   O altifalante incluído fica sem som quando a tomada **AUDIO-OUT** é ligada.

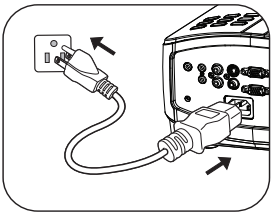
☞

- **Se a imagem de vídeo seleccionada não for apresentada depois de o projector ser ligado e de a fonte de vídeo correcta ter sido seleccionada, verifique se a fonte de Vídeo está ligada e a funcionar correctamente. Verifique também, se os cabos de sinal estão correctamente ligados.**

Utilização

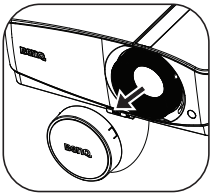
Ligar o projector

1. Ligue o cabo de alimentação ao projector e a uma tomada eléctrica. Verifique se a **luz do botão de alimentação** existente no projector fica cor-de-laranja após ligar a alimentação.

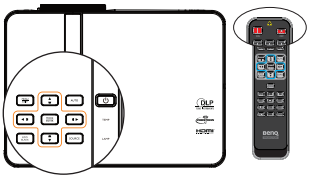


- **Utilize apenas os acessórios originais (por exemplo, o cabo de alimentação) para evitar possíveis riscos de choque eléctrico e incêndio.**
- **Se a função Ligar Directo for activada no menu DEFIN. SISTEMA: Básica > Definições de operação, o projector liga automaticamente depois do cabo de alimentação ter sido ligado e quando houver alimentação. Consulte "Ligar Directo" na página 69 para obter mais informações.**
- **Se a função Ligar com sinal for activada no menu DEFIN. SISTEMA: Básica > Definições de operação, o projector liga automaticamente após detecção do sinal VGA. Consulte "Ligar com sinal" na página 69 para obter mais informações.**

2. Certifique-se de que a tampa da lente está aberta. Se estiver fechado, pode deformar devido ao calor produzido pela lâmpada de projecção.



3. Prima ⏻ **o botão de alimentação** no projector ou o botão **ON** no controlo remoto para iniciar o projector. A **luz indicadora de alimentação** pisca e depois fica verde quando o projector está ligado. A operação de arranque demora cerca de 10-20 segundos. Na última etapa do arranque, será apresentado um logótipo de arranque. Utilize o anel de focagem para ajustar a nitidez da imagem (se necessário).



Se o projector ainda estiver quente devido à actividade anterior, a ventoinha de arrefecimento irá funcionar durante aproximadamente 90 segundos antes de ligar a lâmpada.

4. Quando ligar o projector pela primeira vez, seleccione o idioma do menu OSD seguindo as instruções exibidas no ecrã.
5. Se lhe for solicitada uma senha, prima os botões direccionais para introduzir uma senha de seis dígitos. Consulte "Utilizando a função de senha" na página 34 para obter mais informações.
6. Ligue todos os equipamentos ligados ao projector.
7. O projector começará a pesquisar sinais de entrada. O sinal de entrada detectado será exibido no ecrã. Se o projector não detectar um sinal válido, a mensagem "**Sem sinal**" continuará a ser apresentada até que seja encontrado uma entrada sinal.

Pode também premir o botão **SOURCE** no projector ou no controlo remoto para escolher o sinal de entrada desejado. Consulte "Alterar o sinal de entrada" na página 36 para obter mais informações.

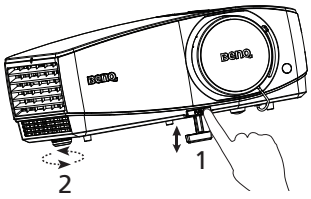
- **Se não for detectado nenhum sinal durante 3 minutos, o projector entrará automaticamente no modo ECO BLANK.**

Ajustar a imagem projectada

Ajustar o ângulo de projecção

O projector está equipado com 1 pé regulador com botão de desengate rápido e 1 pé regulador traseiro. Estes pés reguladores ajustam a altura da imagem e o ângulo de projecção. Para ajustar o projector:

1. Prima o botão de desengate rápido e levante a parte frontal do projector. Quando a imagem estiver posicionada onde quer, liberte o botão de libertação rápida para bloquear o pé do projector na posição pretendida.
2. Aperte pé o regulador traseiro para ajustar o ângulo horizontal.



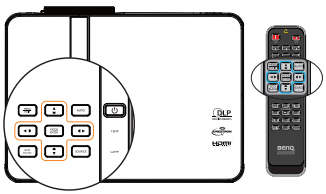
Para recolher o pé, segure no projector enquanto pressiona o botão de desengate rápido e desça lentamente o projector. Aperte o pé regulador traseiro na direcção inversa.

Se o projector não for colocado numa superfície plana ou o ecrã não estiver perpendicular ao projector, a imagem projectada apresentará a forma de um trapézio. Para corrigir esta situação, consulte "Correcção da distorção 2D" na página 28 para obter mais informações.

- **Não olhe directamente para a lente quando a lâmpada estiver acesa. A luz forte da lâmpada pode causar danos oculares.**
- **Tenha cuidado ao premir o botão de regulação, dado que este se encontra próximo da saída de ar quente.**

Ajustar a imagem automaticamente

Em alguns casos, poderá ser necessário optimizar a qualidade da imagem. Para o fazer, prima **AUTO** no projector ou no controlo remoto. No espaço de 5 segundos, a função Ajuste automático inteligente incorporada reajusta os valores das opções Frequência e Relógio para oferecer a melhor qualidade de imagem.



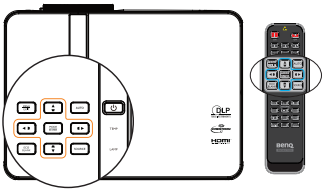
- **O ecrã mostra a mensagem "Ajuste automático..." quando a função AUTO está em curso.**
- **Esta função está disponível apenas quando estiver seleccionado o sinal de PC (RGB analógico).**

Correcção da distorção 2D

A função Distorção 2D oferece ao utilizador uma área para instalação do projector mais ampla ao contrário dos projectores convencionais que têm de ser colocados em frente do ecrã.

Para corrigir a distorção 2D, é necessário fazê-lo manualmente seguindo um dos métodos seguintes.

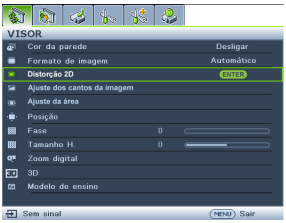
- Utilizando o projector ou o controlo remoto



Prima ▲/▼/◀/▶ para aceder à página **Distorção 2D** . Prima ▲/▼ para ajustar os valores na vertical entre -30 e 30. Prima ◀/▶ para ajustar os valores na horizontal entre -25 e 25.

- Utilizar o menu OSD

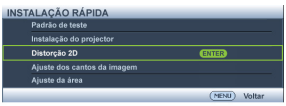
1. Prima **MENU/EXIT** e seleccione o menu **VISOR**.
2. Prima ▼ para seleccionar **Distorção 2D** e prima **MODE/ENTER**.
3. Prima ▲/▼/◀/▶ para ajustar os valores da distorção.



- Utilizando a tecla **QUICK INSTALL**

1. Prima o botão **QUICK INSTALL** no controlo remoto.

2. Prima ▼ para seleccionar **Distorção 2D** e prima **MODE/ENTER**.
3. Prima ▲/▼/◀/▶ para ajustar os valores da distorção.

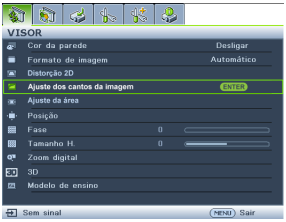


Ajuste dos cantos da imagem

Ajuste manualmente os quatro cantos da imagem definindo os valores na horizontal e vertical.

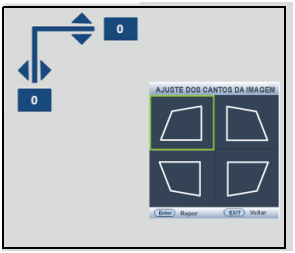
- Utilizar o menu OSD

1. Seleccione **Ajuste dos cantos da imagem** no menu **VISOR** e prima **MODE/ENTER**.



2. Prima ▲/▼/◀/▶ para seleccionar um dos quatro cantos e prima **MODE/ENTER**.

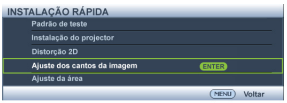
3. Prima ▲/▼ para ajustar os valores na vertical entre 0 e 60.
4. Prima ◀/▶ para ajustar os valores na horizontal entre 0 e 60.



- Utilizando a tecla **QUICK INSTALL**

1. Prima o botão **QUICK INSTALL** no controlo remoto.

2. Prima ▼ para seleccionar **Ajuste dos cantos da imagem** e prima **MODE/ENTER**.
3. Siga as etapas 2~4 da secção anterior.



Ajuste da área da imagem

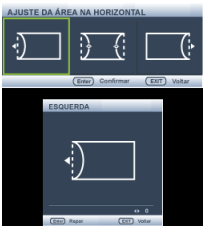
Corrija manualmente qualquer distorção geográfica usando a função de calibração Ajuste da área.

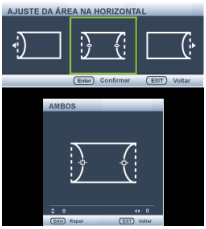
- Utilizando o menu OSD

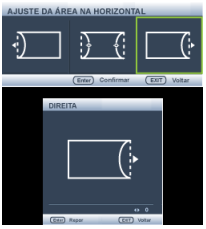
1. Seleccione **Ajuste da área** no menu **VISOR** e prima **MODE/ENTER**.

2. Prima ▲/▼ para seleccionar **Ajuste da área na horizontal** e prima **MODE/ENTER**.

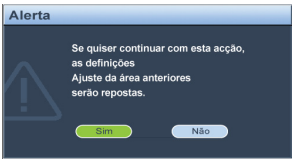
3. Prima ◀/▶ para seleccionar a direcção e prima **MODE/ENTER**.



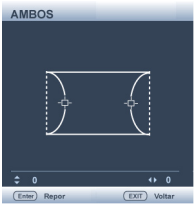


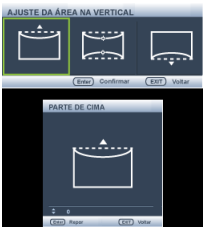


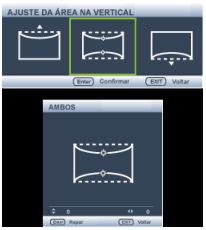
⚠ **Apenas uma definição Ajuste da área é guardada caso queira mudar da direcção anterior para outra, uma mensagem é mostrada para não se esquecer de repor a definição Ajuste da área anterior.**



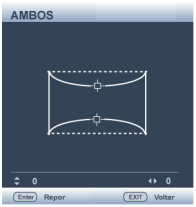
4. Prima ◀/▶ para ajustar o lado esquerdo e/ou direito de uma área convexa ou côncava. O valor predefinido é 0 e os valores podem ser ajustados entre -40~0~40. O ajuste individual de um dos lados aplica-se apenas à distorção.
5. Para ajustar ambos os lados da área na horizontal, use ▲/▼ para ajustar o centro da curva uma vez que esta pode nem sempre estar centrada. O valor predefinido é 0 e os valores podem ser ajustados entre -40~0~40.
6. Prima ▲/▼ para seleccionar **Ajuste da área na vertical** e prima **MODE/ENTER**.
7. Prima ◀/▶ para seleccionar a direcção e prima **MODE/ENTER**.







8. Prima ▲/▼ para ajustar a parte de cima e/ou de baixo de uma área convexa ou côncava. O valor predefinido é 0 e os valores podem ser ajustados entre -40~0~40. O ajuste individual de um dos lados aplica-se apenas à distorção.
9. Para ajustar ambos os lados da área na vertical, use ◀/▶ para ajustar o centro da curva uma vez que esta pode nem sempre estar centrada. O valor predefinido é 0 e os valores podem ser ajustados entre -40~0~40.

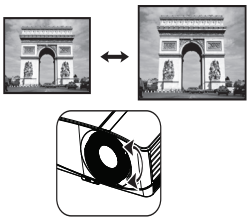


- Utilizando a tecla **QUICK INSTALL**

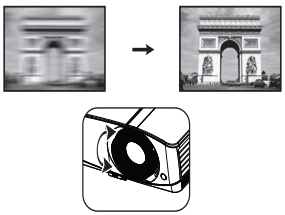
1. Prima o botão **QUICK INSTALL** no controlo remoto.
2. Prima ▼ para seleccionar **Ajuste da área** e prima **MODE/ENTER**.
3. Siga as etapas 2~9 da secção anterior.

Ajustar o tamanho e a nitidez da imagem

1. Ajuste a imagem projectada para o tamanho de que precisa usando o botão deslizante do zoom.



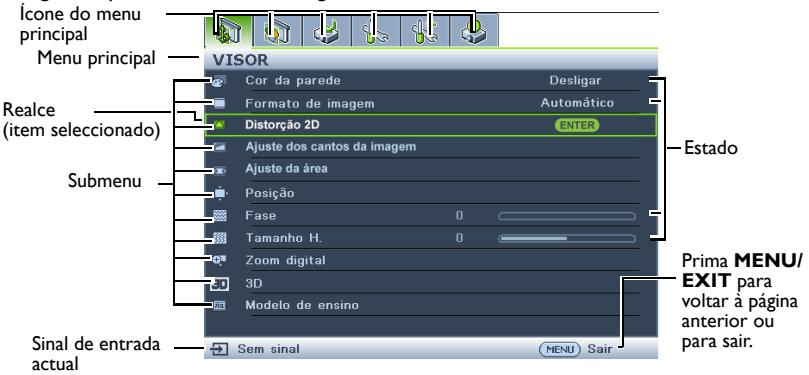
2. Torne a imagem mais nítida usando o anel de focagem.



Utilizar os menus

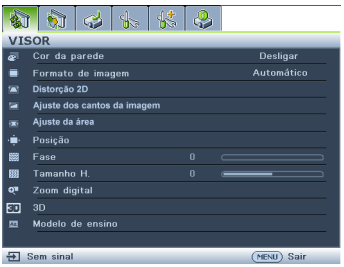
O projector inclui menus mostrados no ecrã para que possa proceder aos necessários ajustes e escolher as definições pretendidas.

Em seguida, apresenta-se uma visão geral do menu OSD.

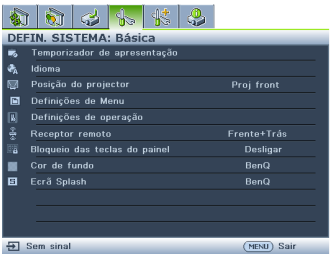


O exemplo seguinte mostra como pode definir a visualização dos menus no ecrã.

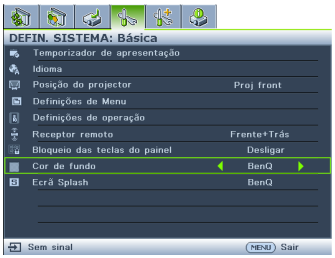
1. Prima **MENU/EXIT** no projector ou no controlo remoto para activar o menu OSD.



2. Use ◀ / ▶ para seleccionar o menu **DEFIN. SISTEMA: Básica**.



3. Prima ▼ para seleccionar **Cor de fundo** e prima ◀ / ▶ para seleccionar uma cor de fundo**.**



4. Prima **MENU/EXIT** duas vezes* no projector ou no controlo remoto para sair e guardar as definições.

*** Depois de premir a primeira vez, regressará ao menu principal; ao premir a segunda vez, fechará o menu OSD.**

Segurança do projector

Utilizando um cabo com fecho de segurança

O projector deverá ser instalado num local seguro para prevenir roubos. Se isso não for possível, adquira um cadeado, como por exemplo um cadeado de segurança Kensington, para proteger o projector. Pode encontrar a ranhura para o cadeado de segurança Kensington na parte traseira do projector. Consulte o item 25 na página 10 para obter mais informação.

Um cabo com cadeado de segurança Kensington inclui normalmente uma combinação de chave(s) e o cadeado. Consulte a documentação do cadeado para saber como utilizá-lo.

Utilizando a função de senha

Por razões de segurança e para evitar a utilização não autorizada, o projector inclui uma opção para configurar uma senha de segurança. A senha pode ser definida no menu apresentado no ecrã (OSD).

⚠ **AVISO: Se activar a função de bloqueio de ligação e mais tarde se esquecer da senha, poderá ter alguns problemas. Imprima este manual (se necessário), escreva a senha neste manual e guarde-o num local seguro, para poder consultá-lo futuramente.**

Definir uma senha

☞ **Depois de ter definido uma senha, o projector não poderá ser usado, a menos que a senha correcta tenha sido introduzida depois de o ligar.**

1. Aceda ao menu OSD e seleccione o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** > **Defin. Segurança**. Prima **MODE/ENTER**.
2. Prima ▼ para seleccionar **Alterar definições de segurança** e prima **MODE/ENTER**.
3. Introduza uma senha nova ou a senha actual. Tal como ilustrado à direita, os quatro botões direccionais (▲, ▶, ▼, ◀) representam respectivamente 4 dígitos (1, 2, 3, 4). Consoante a palavra-passe que pretender definir, prima os botões de direcção para introduzir seis dígitos para a palavra-passe.

Se estiver a usar o projector pela primeira vez, introduza a senha predefinida (1, 1, 1, 1, 1, 1) do projector premindo a tecla de direcção ▲ seis vezes.
4. Confirme a nova senha voltando a introduzi-la. Quando a senha estiver definida, o menu OSD regressa à página **Defin. Segurança**.

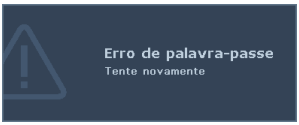
⚠ **IMPORTANTE: Os dígitos introduzidos serão apresentados no ecrã como asteriscos. Anote a senha seleccionada neste manual, para que possa consultá-la caso se esqueça dela.**

Senha: _ _ _ _ _ _

Guarde este manual num local seguro.

5. Prima ▼ para seleccionar **Bloqueio de ligação** e seleccione **Ligar** premindo ◀/▶.
6. Para sair do menu de ecrã, prima **MENU/EXIT.**

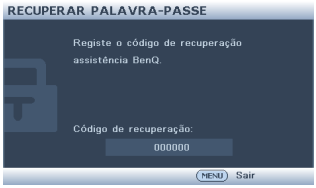
Se se esquecer da senha



Se a função de senha for activada, ser-lhe-á pedido que introduza a senha de seis dígitos sempre que ligar o projector. Se introduzir a senha incorrecta, será apresentada a mensagem de erro ilustrada à direita durante três segundos e em seguida será exibida a mensagem "INTRODUZIR SENHA". Poderá tentar novamente, introduzindo outra senha de seis dígitos ou, caso não tenha anotado a senha neste manual e realmente não se lembra dela, poderá usar o procedimento de recuperação da senha. Consulte "Aceder ao procedimento de recuperação da senha" na página 35 para obter mais informações.

Se introduzir uma senha incorrecta 5 vezes seguidas, o projector irá encerrar automaticamente após poucos alguns instantes.

Aceder ao procedimento de recuperação da senha



1. Mantenha premido o botão **AUTO** no projector ou no controlo remoto durante 3 segundos. O projector irá apresentar um número codificado no ecrã.
2. Anote o número e desligue o projector.
3. Consulte o centro de assistência técnica BenQ da sua área para descodificar o número. Poderá ser necessário fornecer documentação comprovativa de compra, para confirmar que é um utilizador autorizado do projector.

Alterar a senha

1. Aceda ao menu OSD e seleccione **DEFIN. SISTEMA: Avançada** > **Defin. Segurança**.
2. Seleccione **Alterar senha** e prima **MODE/ENTER**. A mensagem **'INTROD. PALAVRA-PASSE ACTUAL'** é mostrada.
3. Introduza a senha antiga.
   - Se a senha estiver correcta, a mensagem **'INTROD. NOVA PALAVRA-PASSE'** é mostrada.
   - Se a senha estiver incorrecta, será apresentada a mensagem de erro da senha durante três segundos e em seguida a mensagem **'INTROD. PALAVRA-PASSE ACTUAL'** para tentar novamente. Pode premir **MENU/EXIT** para cancelar a alteração ou tentar outra senha.
4. Introduza uma nova senha.

IMPORTANTE: Os dígitos introduzidos serão apresentados no ecrã como asteriscos. Anote a senha seleccionada neste manual, para que possa consultá-la caso se esqueça dela.

Senha: _ _ _ _ _ _

Guarde este manual num local seguro.

5. Confirme a nova senha voltando a introduzi-la.
6. Atribuiu com sucesso uma nova senha ao projector. Lembre-se de introduzir a nova palavra-passe da próxima vez que ligar o projector.
7. Para sair do menu de ecrã, prima **MENU/EXIT.**

Desactivar a função da senha

Para desactivar a protecção por senha, volte ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** > **Defin. Segurança** > **Alterar definições de segurança** após aceder ao menu no ecrã e prima **MODE/ENTER**. A mensagem **'INTRODUZIR SENHA'** é mostrada. Introduza a senha actual.

- Se a palavra-passe estiver correcta, o menu OSD regressa à página **Defin. Segurança**. Seleccione **Bloqueio de ligação** e seleccione **Desligar** premindo ◀ /▶ . Não será necessário introduzir a senha da próxima vez que ligar o projector.
- Se a senha estiver incorrecta, será apresentada a mensagem de erro da senha durante três segundos e em seguida a mensagem **'INTRODUZIR SENHA'** para tentar novamente. Pode premir **MENU/EXIT** para cancelar a alteração ou tentar outra senha.

☞ **Embora a função de senha esteja desactivada, deverá guardar a senha antiga num local seguro, caso necessite de introduzir a senha antiga para reactivar a função de senha.**

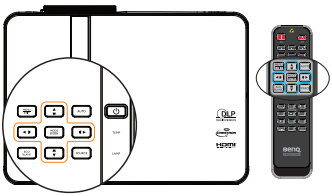
Alterar o sinal de entrada

O projector pode estar ligado a diversos dispositivos em simultâneo. No entanto, apenas poderá exibir um sinal de entrada em ecrã inteiro de cada vez. O projector procurará automaticamente os sinais disponíveis ao iniciar.

Certifique-se de que a função **Busca Automática Rápida** no menu **FONTE** está definida para **Ligar** (predefinição deste projector) se deseja que o projector procure automaticamente os sinais.

Também pode percorrer manualmente os sinais de entrada disponíveis.

1. Prima **SOURCE** no projector ou no controlo remoto. Será apresentada uma barra de selecção da fontes de entrada.



2. Prima ▲ /▼ até seleccionar o sinal desejado e depois prima **MODE/ENTER**. Após detecção do sinal escolhido, a informação relativa a este é mostrada no ecrã durante alguns segundos. Se tiver vários dispositivos ligados ao projector, repita as etapas 1-2 para procurar outro sinal.

☞
- **O nível de luminosidade da imagem projectada irá variar à medida que muda de sinal de entrada. As apresentações (gráficas) de dados "PC" que utilizam principalmente imagens estáticas têm, geralmente, maior luminosidade do que as apresentações "Vídeo" que utilizam essencialmente imagens em movimento (filmes).**
- **O tipo de sinal de entrada afecta as opções disponíveis para o Modo de Imagem. Consulte "Seleccionar um modo de imagem" na página 39 para mais informações.**
- **A resolução nativa do MX768 é de 4:3 enquanto que a resolução nativa do MW769 é de 16:10. Para obter os melhores resultados de exibição de imagens, deverá seleccionar e utilizar um sinal de entrada que suporte essa resolução. Qualquer outra resolução será redimensionada pelo projector dependendo da definição de 'formato de imagem', o que**

poderá causar distorção ou perda de nitidez das imagens. Consulte "Seleccionar o formato de imagem" na página 37 para obter mais informações.

Alterar o espaço de cor

No caso improvável de após a ligação do projector a um leitor de DVD através da entrada HDMI do projector, a imagem projectada exibir cores erradas, altere o espaço de cor para YUV.

1. Prima **MENU/EXIT** e depois ◀ /▶ até seleccionar o menu **FONTE**.
2. Prima ▼ para seleccionar **Transf. de espaço de cor** e prima ◀ /▶ para seleccionar o espaço de cor pretendido.

☞ **Esta função apenas fica disponível quando a porta de entrada HDMI 1/HDMI 2 está a ser usada.**

Ampliar e procurar pormenores

Amplie a imagem se precisar encontrar pormenores na imagem projectada. Utilize os botões direccionais para navegar na imagem.

- Utilizando o menu OSD

1. Prima **MENU/EXIT** e depois ◀ /▶ até seleccionar o menu **VISOR**.
2. Prima ▼ para seleccionar **Zoom digital** e prima **MODE/ENTER**. Será apresentada a barra de Zoom.
3. Prima ▲ repetidamente no projector para ampliar a imagem até o tamanho desejado.
4. Para navegar na imagem, prima **MODE/ENTER** para mudar para o modo panorâmico e prima os botões direccionais (▲, ▼, ◀, ▶).
5. Para reduzir o tamanho da imagem, prima **MODE/ENTER** para regressar à funcionalidade mais/menos zoom e prima **AUTO** para restaurar o tamanho original da imagem. Pode também premir ▼ repetidamente até que a imagem seja restaurada para o tamanho original.

☞ **A imagem apenas poderá ser deslocada depois de ampliada. É possível ampliar ainda mais a imagem para procurar pormenores.**

Seleccionar o formato de imagem

O 'formato de imagem' é a relação entre a largura e a altura da imagem.

Com a surgimento do processamento digital de sinal, os dispositivos de exibição digital, como este projector, podem esticar e dimensionar dinamicamente a imagem para um formato diferente do enviado pelo sinal de entrada da imagem.

Para alterar o formato da imagem projectada (independentemente do formato da fonte):

- Utilização do controlo remoto

1. Prima o botão **ASPECT** para mostrar a definição actual.
2. Prima repetidamente o botão **ASPECT** para seleccionar uma relação de aspecto que se adeque ao formato do sinal de vídeo e aos requisitos do seu ecrã.

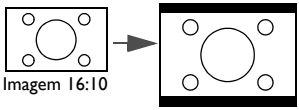
- Utilizando o menu OSD

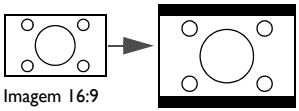
1. Prima **MENU/EXIT** e depois ◀ /▶ até seleccionar o menu **VISOR**.
2. Prima ▼ para seleccionar **Formato de imagem**.
3. Prima ◀/▶ para seleccionar um formato de imagem que se adeqúe ao sinal de vídeo e aos requisitos do seu ecrã.

Sobre o formato de imagem

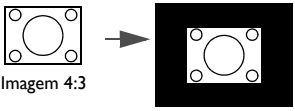
Nas imagens abaixo, as áreas pretas representam áreas inactivas e as áreas brancas representam áreas activas. Os menus OSD podem ser apresentados nessas pretas não utilizadas.

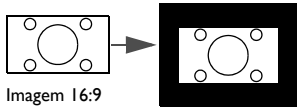
1. **Automático**: Dimensiona proporcionalmente a imagem para se adaptar à resolução nativa do projector relativamente à largura horizontal ou vertical. Este formato é o adequado para uma fonte de imagem que não esteja no formato 4:3 ou 16:9 e pretenda utilizar o máximo do ecrã sem alterar o formato da imagem.



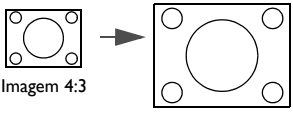


2. **Real**: A imagem é projectada na resolução original e redimensionada para caber na área de visualização. Para sinais de entrada com resoluções inferiores, a imagem projectada será apresentada com um tamanho mais reduzido do que se fosse redimensionada para ecrã inteiro. É possível ajustar a definição do zoom ou aproximar o projector do ecrã para aumentar o tamanho da imagem, se necessário. Pode ser necessário focar novamente o projector depois de fazer estes ajustes.

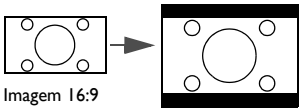




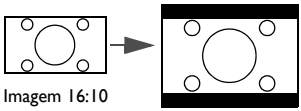
3. **4:3**: Dimensiona uma imagem, para que seja apresentada no centro do ecrã, no formato de imagem 4:3. É a definição mais adequada para imagens 4:3, como é o caso de monitores de computador, televisores de definição convencional e filmes em DVD no formato 4:3, uma vez que as apresenta sem alteração do formato.



4. **16:9**: Dimensiona uma imagem, para que seja apresentada no centro do ecrã, no formato de imagem 16:9. Este formato é o mais adequado para imagens que já se encontram no formato 16:9, como é o caso dos televisores de alta definição, uma vez que as apresenta sem alteração do formato.



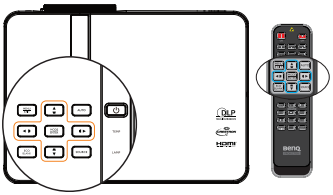
5. **16:10**: Redimensiona a imagem para que esta seja apresentada no centro do ecrã, no formato 16:10. Esta é a opção mais adequada para imagens que já se encontram no formato 16:10, como é o caso dos televisores de alta definição, uma vez que as apresenta sem alteração do formato.



Optimizar a imagem

Seleccionar um modo de imagem

O projector está configurado com vários modos de imagem predefinidos, para que possa escolher um que se adapte ao seu ambiente de funcionamento e tipo de imagem do sinal de entrada.



Para seleccionar um modo de funcionamento apropriado às suas necessidades, siga um dos seguintes passos.

- Prima **MODE/ENTER** no projector ou no controlo remoto repetidamente até seleccionar o modo desejado.
- Aceda ao menu **IMAGEM > Modo de Imagem** e prima ◀ / ▶ para seleccionar o modo desejado.

Os modos de imagem são apresentados abaixo.

1. **Dinâmico** modo: Maximiza a luminosidade da imagem projectada. Este modo é adequado para ambientes em que é necessária uma luminosidade muito elevada, como quando se utiliza o projector em espaços bem iluminados.
2. **Apresentação** modo (predefinido): Destinado a apresentações. Neste modo, é realçada a luminosidade.
3. **sRGB** modo: Maximiza a pureza das cores RGB, para proporcionar imagens reais, independentemente da definição de luminosidade. Adequado para visualização de fotografias tiradas com uma máquina fotográfica compatível com sRGB devidamente calibrada e para visualização de gráficos e aplicações de desenho para PC, como por exemplo o AutoCAD.
4. **Cinema** modo: É apropriado para filmes cheios de cor, excertos de vídeo de máquinas fotográficas digitais ou DVs, através da entrada de PC, para uma melhor visualização em espaços pouco iluminados.
5. **Utilizador 1/Utilizador 2** modo: Recupera as definições personalizadas com base nos modos de imagem actuais disponíveis. Consulte "Definição do modo Utilizador 1/Utilizador 2" na página 39 para obter mais informações.

Definição do modo Utilizador 1/Utilizador 2

Existem dois modos definidos pelo utilizador, caso os modos de imagem disponíveis não sejam adequados às suas necessidades. Pode utilizar um dos modos de imagem (excepto **Utilizador 1/Utilizador 2**) como ponto de partida e personalizar as definições.

1. Prima **MENU/EXIT** para abrir o menu OSD.
2. Aceda ao menu **IMAGEM** > **Modo de Imagem**.
3. Prima ◀ / ▶ para seleccionar **Utilizador 1** para **Utilizador 2**.
4. Prima ▼ para seleccionar **Modo de referência**.

Esta função fica apenas disponível quando o modo Utilizador 1 ou Utilizador 2 é seleccionado no sub menu Modo de Imagem.

5. Prima ◀ / ▶ para seleccionar um modo de imagem que mais se aproxime das suas necessidades.
6. Prima ▼ para seleccionar um item no submenu a alterar e ajuste o valor com ◀ / ▶ . Consulte "Ajustar a qualidade de imagem nos modos de utilizador" abaixo para obter mais informações.
7. As definições são guardadas aquando da selecção.

Utilizar da Cor da parede

Na situação em que está projectando sobre uma superfície colorida como uma parede pintada que pode não ser branca, o recurso **Cor da parede** pode corrigir as cores da imagem projectada para evitar possíveis diferenças de cor entre a fonte e as imagens projectadas.

Para utilizar essa função, aceda ao menu **VISOR** > **Cor da parede** e prima ◀ / ▶ para seleccionar a cor mais próxima da cor da superfície de projecção. Existem várias cores previamente calibradas para seleccionar: Amarelo claro, Rosa, Verde claro, Azul e Quadro.

Ajustar a qualidade de imagem nos modos de utilizador

Dependendo do tipo de sinal detectado, existem algumas funções que podem ser definidas pelo utilizador ao seleccionar o modo **Utilizador 1** ou **Utilizador 2**. Estas funções podem ser ajustadas conforme necessário, basta seleccioná-las e depois premir ◀ / ▶ no projector ou no controlo remoto.

Ajustar o brilho

Quanto mais elevado for o valor, mais clara será a imagem. Quanto mais baixo for o valor, mais escura será a imagem. Ajuste este controlo de forma a que as áreas pretas da imagem apareçam apenas a preto e que os detalhes nas áreas escuras sejam visíveis.

Ajustar o contraste

Quanto mais elevado for o valor, maior será o contraste. Utilize esta função para definir os níveis de branco depois de ter ajustado previamente a definição de **Luminosidade** de acordo com o ambiente de visualização e a entrada seleccionada.

Pode também ajustar o **Luminosidade** ou o **Contraste** usando **BRIGHT** ou **CONTRAST** no controlo remoto.

Ajustar a cor

Os valores mais baixos produzem cores menos saturadas. Se os valores forem demasiado elevados, as cores na imagem serão muito realçadas, o que tornará a imagem pouco realista.

Ajustar a tonalidade

Quanto mais elevado for o valor, mais avermelhada será a imagem. Quanto mais baixo for o valor, mais esverdeada será a imagem.

Ajustar a nitidez

Quanto mais elevado for o valor, mais nítida será a imagem. Quanto mais baixo for o valor, mais desfocada será a imagem.

Ajustar a opção Brilliant Color

Esta funcionalidade utiliza um algoritmo de processamento da cor e melhoramentos a nível do sistema para permitir uma maior luminosidade ao mesmo tempo que apresenta cores mais verdadeiras e vibrantes. Permite um aumento da luminosidade superior a 50% em imagens de tom médio, comuns em vídeo e em cenas naturais, para que o projector reproduza imagens em cores realistas e verdadeiras. Se preferir imagens com essa qualidade, seleccione a opção **Ligar**. Se não for necessário, seleccione **Desligar**.

Ligar é a predefinição e a selecção recomendada para este projector. Quando a opção **Desligar** está seleccionada, a função **Temperatura de Cor** não está disponível.

Seleccionar a temperatura de cor

As opções disponíveis para as definições de temperatura de cor* variam de acordo com o tipo de sinal seleccionado.

1. **Fresco:** Faz com que as imagens apresentem um tom branco azulado.
2. **Normal:** Mantém o branco normal das imagens.
3. **Quente:** Faz com que as imagens apresentem um tom branco avermelhado.

*** Acerca de temperaturas de cor:**

Por diversas razões, existem muitos tons diferentes que são considerados "branco". Um dos métodos mais comuns de representar a cor branca é conhecido como "temperatura da cor". Uma cor branca com uma temperatura de cor reduzida é apresentada como branco avermelhado. Uma cor branca com uma temperatura de cor elevada parece conter mais azul.

Definir uma temperatura de cor preferida

Para definir uma temperatura de cor preferida:

1. Seleccione **Temperatura de Cor** e depois **Quente**, **Normal** ou **Fresco** premindo ◀ / ▶ no projector ou no controlo remoto.
2. Prima ▼ para seleccionar **Afinação da temperatura da cor** e prima **MODE/ ENTER**. A página Afinação da temperatura da cor é mostrada.
3. Prima ▲/▼ para seleccionar o item que quer alterar e ajuste os valores premindo ◀ / ▶ .
   - **Incremento R /Incremento G/Incremento B** : Ajusta o nível de contraste de Vermelho, Verde e Azul.
   - **Compensação R /Compensação G /Compensação B** : Ajusta o nível de brilho de Vermelho, Verde e Azul.
4. Prima **MENU/EXIT** para sair e guardar as definições.

Gestão de Cores 3D

Na maior parte das situações, a gestão de cores não é necessária, como por exemplo, numa sala de aula, sala de reuniões ou em salas de espera onde as luzes permanecem acesas, ou em edifícios cujas janelas permitem a entrada de luz do solar na sala.

A gestão de cores deverá ser utilizada apenas em instalações permanentes com níveis de iluminação controlada, como por exemplo, salas de conferência, bibliotecas, ou cinema em casa. A gestão da cor permite ajustar de forma mais precisa o controlo da cor para obtenção de cores mais precisas caso seja necessário.

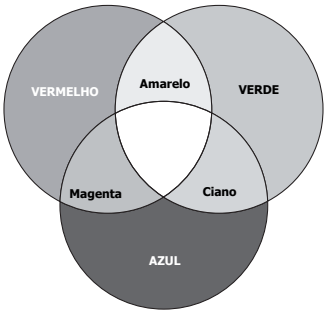
Só é possível alcançar a gestão de cores adequada sob condições de visualização controladas e reproduzíveis. Deverá utilizar um colorímetro (medidor da luz da cor), e deverá ter um conjunto de imagens adequadas para medir a reprodução de cores. Estas ferramentas não são fornecidas com o projector, no entanto o seu revendedor ou mesmo um instalador profissional qualificado poderão fornecer-lhe orientações adequadas.

A Gestão de cores oferece seis conjuntos (RGBCMY) de cores para ajustar. Ao seleccionar uma cor, poderá ajustar de forma independente a sua gama e saturação de acordo com o desejado.

Se tiver comprado um disco de teste contendo vários padrões de teste para a cor e que possa ser usado para testar a reprodução das cores em monitores, televisores, projectores,etc. pode projectar qualquer imagem no ecrã a partir deste disco e aceder ao menu **Gestão de Cores 3D** para fazer os ajustes necessários.

Para ajustar as definições:

1. Aceda ao menu **IMAGEM** e seleccione **Gestão de Cores 3D**.
2. Prima **MODE/ENTER** e aparece a página **Gestão de Cores 3D**.
3. Seleccione **Cor Primária** e prima ◄/► para seleccionar uma cor de entre as opções Vermelho, Amarelo, Verde, Cião, Azul, ou Magenta.
4. Prima ▼ para seleccionar **Cor** e prima ◄/► para escolher o intervalo pretendido. O aumento da gama inclui as cores que tenham mais proporções do que as suas duas cores adjacentes. Consulte a imagem à direita para saber como as cores se relacionam umas com as outras.
   Por exemplo, se escolher Vermelho e definir o intervalo para 0, apenas o vermelho puro será seleccionado na imagem projectada. Aumentando a sua gama, incluirá vermelho perto do amarelo e vermelho perto do magenta.



5. Prima ▼ para seleccionar **Saturação** e ajuste o valor conforme pretender premindo ◄/►. Qualquer ajuste feito é imediatamente aplicado.
   Por exemplo, se escolher Vermelho e definir o intervalo para 0, apenas a saturação do vermelho puro será afectada.

☞ • **Saturação** é a quantidade de cor numa imagem. Valores mais baixos produzem cores menos saturadas; um valor de "0" remove totalmente essa cor da imagem. Se a saturação for demasiado elevada, essa cor será demasiado realçada e pouco realista.

6. Prima ▼ para seleccionar **Ganho** e ajuste o valor conforme pretender premindo ◄/►. O nível de contraste da cor primária seleccionada será afectado. Qualquer ajuste feito é imediatamente aplicado.
7. Repita as etapas 3 a 6 caso pretenda fazer outros ajustes em termos da cor.
8. Certifique-se de que fez todos os ajustes pretendidos.
9. Prima **MENU/EXIT** para sair e guardar as definições.

Repor o modo actual ou todos os modos de imagem

1. Aceda ao menu **IMAGEM** e seleccione **Reiniciar config. Imagem**.
2. Prima **MODE/ENTER** e prima ▲/▼ para seleccionar **Actual** ou **Tudo**.
   - **Actual**: repõe as predefinições do modo de imagem actual.
   - **Tudo**: repõe todas as predefinições, excepto **Utilizador 1/Utilizador 2** no menu **IMAGEM**.

Definir o temporizador de apresentação

O temporizador de apresentação pode indicar o tempo de apresentação no ecrã para o ajudar a gerir melhor o tempo durante uma apresentação. Siga estes passos para utilizar esta função:

1. Vá até ao menu **DEFIN. SISTEMA: Básica > Temporizador de apresentação** e prima **MODE/ENTER** para ver a página **Temporizador de apresentação** .
2. Seleccione **Intervalo do temporizador** e defina o intervalo do temporizador premindo ◀ /▶ . O tempo pode ser definido de 1 a 5 minutos em incrementos de 1 minuto e de 5 a 240 minutos em incrementos de 5 minutos.
3. Prima ▼ para seleccionar **Exibição do temporizador** e decida se quer ver o temporizador no ecrã premindo ◀ /▶ .

Selecção	Descrição
Sempre	Exibe o temporizador no ecrã durante o tempo de apresentação.
1 min/2 min/3 min	Exibe o temporizador no ecrã nos últimos 1/2/3 minuto(s).
Nunca	Oculta o temporizador durante o tempo de apresentação.

4. Prima ▼ para seleccionar **Posição do temporizador** e defina a posição do temporizador premindo ◀ /▶ .

   Superior esquerdo → Inferior esquerdo → Superior direito → Inferior direito
5. Prima ▼ para seleccionar **Método de contagem do temporiz** e escolha a direcção de contagem pretendida premindo ◀ /▶ .

Selecção	Descrição
Avançar	Inicia em 0 e aumenta até ao tempo predefinido.
Retroceder	Inicia no tempo predefinido e diminui até 0.

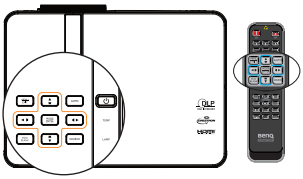
6. Prima ▼ para seleccionar **Alerta sonoro** e decida se quer activar o alerta sonoro premindo ◀ /▶ . Se seleccionar **Ligar**, serão ouvidos dois bips nos últimos 30 segundos da contagem e serão ouvidos três bips quando o temporizador terminar.
7. Para activar o temporizador de apresentação, prima ▼ e prima ◀ /▶ para seleccionar **Ligar** e prima **MODE/ENTER**.
8. Será apresentada uma mensagem de confirmação. Seleccione **Sim** e prima **MODE/ ENTER** para confirmar. Verá a mensagem "**O temporizador está ligado!**" no ecrã. O temporizador iniciará a contagem quando for ligado.

Para cancelar o temporizador, faça o seguinte:

1. Vá até ao menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** > **Temporizador de apresentação** e prima ▼ para seleccionar **Desligar**. Prima **MODE/ENTER**. Será apresentada uma mensagem de confirmação.
2. Seleccione **Sim** e prima **MODE/ENTER** para confirmar. Verá a mensagem "**O temporizador está desligado!**" no ecrã.

Ocultar a imagem

Para concentrar a atenção da audiência no apresentador, pode usar a opção **ECO BLANK** para ocultar a imagem no ecrã. Prima qualquer botão no projector ou no controlo remoto para restaurar a imagem. A mensagem Eco Blank aparece no ecrã quando a imagem se encontra oculta. Quando esta função for activada com uma entrada de áudio ligada, o áudio continua a ser ouvido.



É possível definir o período de tempo sem imagem no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** > **Definições de operação** > **Tempo sem imagem** para que o projector reponha a imagem automaticamente após um período de tempo sem qualquer acção ao nível do ecrã. O período de tempo pode ser definido entre 5 e 30 minutos em incrementos de 5 minutos.

⚠
- **Não tape a lente durante a projecção com qualquer objecto, uma vez que isso poderá aquecer demasiado esse objecto.**
- **A imagem pode ser restaurada premindo qualquer tecla no projector ou no controlo remoto quer o temporizador de imagem esteja activado ou não.**

Parar a imagem

Prima o botão **FREEZE** no controlo remoto para parar a imagem. A palavra "FREEZE" será apresentada no ecrã. Para desactivar a função, prima qualquer tecla no projector ou telecomando.

Mesmo que uma imagem esteja parada no ecrã, as imagens estarão a ser reproduzidas no vídeo ou outro dispositivo. Se os dispositivos ligados tiverem uma saída de áudio activa, ainda continuará a ouvir o áudio, mesmo que a imagem esteja congelada.

Utilização num ambiente de altitude elevada

Recomendamos-lhe que use o **Modo Grande Altitude** quando estiver entre 1500 e 3000 metros acima do nível do mar e quando a temperatura ambiente se situar entre os 0 °C-35 °C. Na China a altitude máxima é de 2000 metros.

⚠ **Não utilize o Modo Grande Altitude se estiver entre 0 m e 1500 m de altitude e a temperatura ambiente estiver entre 0°C e 35°C. O projector ficará excessivamente refrigerado, se ligar este modo nessas condições.**

Para activar o **Modo Grande Altitude**:

1. Prima **MENU/EXIT** e depois ◀ /▶ até seleccionar o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada**.
2. Prima ▼ para seleccionar **Modo Grande Altitude** e prima ◀ /▶ para seleccionar **Ligar**. Será apresentada uma mensagem de confirmação.
3. Seleccione **Sim** e prima **MODE/ENTER**.

O funcionamento no "**Modo Grande Altitude**" pode provocar um nível de ruído superior, devido ao facto de ser necessária uma maior velocidade da ventoinha para melhorar o sistema de arrefecimento e o desempenho.

Se utilizar o projector em condições ambientais extremas, excluindo as acima mencionadas, este poderá apresentar sintomas de encerramento automático, que se destinam a proteger o projector contra aquecimento excessivo. Nestas circunstâncias, deverá mudar para o Modo Grande Altitude para resolver esses sintomas. No entanto, tal não significa que este projector pode funcionar em todas as condições ambientais extremas.

Ajustar o som

Os ajustes feitos ao nível do som tal como se descreve em baixo terão efeito nos altifalantes do projector. Certifique-se de que a ligação da entrada de áudio do projector está correcta. Consulte "Ligações" na página 20 para obter mais informações sobre a ligação da entrada de áudio.

Cortar o som

Para ajustar o nível de som, prima **MUTE** no controlo remoto ou:

1. Prima **MENU/EXIT** e depois ◀ /▶ até seleccionar o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada**.
2. Prima ▼ para seleccionar **Definições de Som** e prima **MODE/ENTER**. Será apresentada a página Definições de Som.
3. Seleccione **Sem som** e seleccione **Ligar**.

Ajustar o nível do volume

Para ajustar o nível de som, prima **VOLUME +/-** no controlo remoto ou no projector, ou:

1. Repita os passos 1-2 indicados acima.
2. Seleccione **VOLUME** e seleccione o nível de som pretendido.

Ligar e desligar o som

Para desligar o som:

1. Repita as etapas 1-2 da secção sobre o corrte de som.
2. Seleccione **Ligar/desligar som** e seleccione **Desligar**.

A única forma de ligar/desligar o som é definir a opção Ligar ou Desligar aqui. O cortar o som ou o alterar o nível de som não vai afectar a opção para ligar/desligar o som.

Ajustar o nível de som do microfone

Para ajustar o nível do som:

1. Repita as etapas 1-2 da secção sobre o corrte de som.
2. Seleccione **Volume do microfone** e seleccione o nível de som pretendido.

O som do microfone continua a funcionar mesmo com a função Sem som activada.

Personalizar a exibição do menu do projector

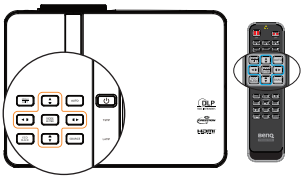
Os menus apresentados no ecrã (OSD) podem ser configurados de acordo com as suas preferências. As definições seguintes não afectam as definições de projecção, funcionamento ou desempenho.

- A opção **Idioma** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** define o idioma para o menu OSD. Prima **MODE/ENTER** para ver a página para selecção do idioma. Use ▲/▼/◀/▶ e **MODE/ENTER** para escolher o idioma pretendido.
- A opção **Tempo Visualiz. Menu** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** > **Definições de Menu** define o período de tempo que o menu OSD permanece activo depois de premir o último botão. O período de tempo varia entre 5 e 30 segundos, em incrementos de 5 segundos. Utilize ◀/▶ para seleccionar um período adequado.
- A opção **Posição do menu** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** > **Definições de Menu** define a posição do menu OSD em cinco locais. Utilize ◀/▶ para seleccionar a posição preferida.
- A opção **Mensagem de lembrete** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** > **Definições de Menu** define a apresentação de lembretes no ecrã. Utilize os botões ◀/▶ para seleccionar a opção desejada.
- A opção **Ecrã Splash** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** define um ecrã de logótipo a apresentar durante o arranque do projector. Utilize ◀/▶ para seleccionar um ecrã.

Selecção do modo de poupança da lâmpada

- Utilizando o controlo remoto.

Prima **LAMP MODE** para ver a barra de selecção do modo da lâmpada. Use ▲/▼ para seleccionar **Normal/Económico/SmartEco**.



- Utilizando o menu OSD.

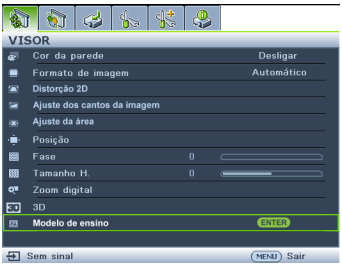
1. Prima **MENU/EXIT** e depois ◀/▶ até seleccionar o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada**.
2. Prima ▼ para seleccionar **Definições da Lâmpada** e prima **MODE/ENTER**. Será apresentada a página Definições da Lâmpada.
3. Seleccione **Modo de Lâmpada** e prima ◀/▶ para seleccionar **Normal/Económico/SmartEco**. O brilho da lâmpada varia conforme o modo escolhido, veja as diferentes descrições na tabela em baixo .

Modo de Lâmpada	Descrição
Normal	100% de luminosidade da lâmpada.
Económico	Poupa 20% do consumo de energia da lâmpada.
SmartEco	Poupa até 70% do consumo de energia da lâmpada, dependendo do nível de brilho do conteúdo.

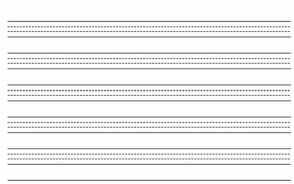
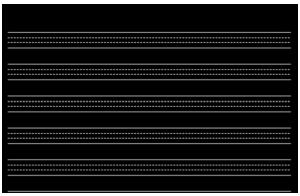
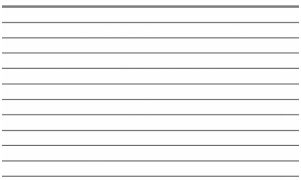
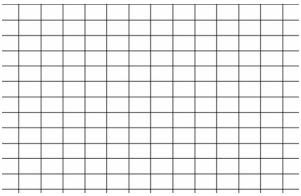
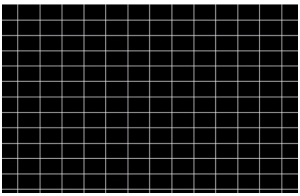
Se for seleccionado o modo SmartEco, a intensidade da luz será reduzida e serão projectadas imagens mais escuras.

Utilizar o Modelo de ensino

Para facilitar a escrita no quadro, os professores poderão utilizar os modelos incorporados através do menu OSD.



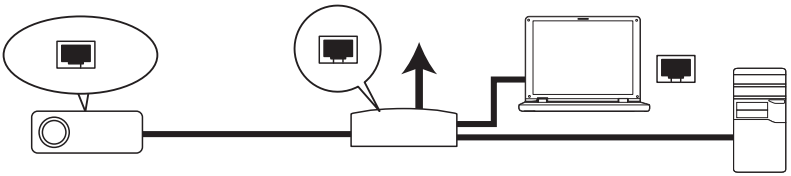
Aceda ao menu OSD e seleccione **VISOR** > **Modelo de ensino**. Escolha **Quadro/Quadro branco** > **Desligar**/**Caligrafia**/**Folha de caderno**/**Papel quadriculado**. Será apresentado o Modelo de ensino.

Modelo de ensino	Quadro branco	Quadro
Caligrafia		
Folha de caderno		
Papel quadriculado		

Controlo do projector através da LAN

A opção Definições de rede permite-lhe gerir o projector a partir de um computador usando um browser da web quando o computador e o projector estão devidamente ligados à mesma rede local.

Configuração das definições da LAN com fios



Se estiver a utilizar um ambiente DHCP:

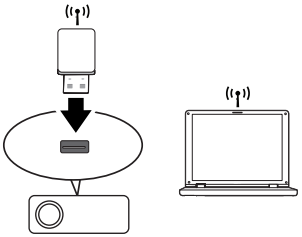
1. Use um cabo RJ45 e ligue uma das extremidades à entrada LAN do projector e ligue a outra extremidade à porta RJ45.
2. Prima **MENU/EXIT** e depois ◄ /► até seleccionar o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada**.
3. Prima ▼ para seleccionar **Definições de rede** e prima **MODE/ENTER**. Será apresentada a página **Definições de rede**.
4. Prima ▼ para seleccionar **LAN com fios** e prima **MODE/ENTER**.
5. Prima ▼ para seleccionar DHCP e prima ◄ /► para seleccionar **Ligar**.
6. Prima ▼ para seleccionar Aplicar e prima **MODE/ENTER**.
7. Aceda novamente à página **LAN com fios**. As definições Endereço IP, Máscara de sub rede, Gateway predefinido e Servidor de DNS são mostradas. Tome nota do endereço IP.

☞ **Se o endereço IP não for mostrado, contacto o administrador de TI.**

Se estiver a utilizar um ambiente não DHCP:

1. Repita os passos 1-4 indicados acima.
2. Prima ▼ para seleccionar DHCP e prima ◄ /► para seleccionar **Desligar**.
3. Contacte o administrador TI para obter mais informação sobres as definições Endereço IP, Máscara de sub-rede, Gateway predefinido e Servidor DNS.
4. Prima ▼ para seleccionar o item que quer alterar e introduza o valor.
5. Prima ▼ para seleccionar Aplicar e prima **MODE/ENTER**.

Configuração das definições da LAN sem fios



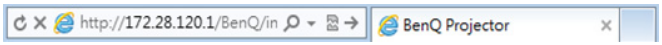
1. Ligue o dongle sem fios da BenQ (opcional) à entrada USB tipo A do projector.
2. Seleccione **LAN sem fios** no menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** > **Definições de rede** e prima **MODE/ENTER**.
3. Para usar o modo de ligação **AP**, tem de tomar nota da informação SSID, depois procure o projector com o mesmo SSID no Q Presenter para começar a projectar. No modo de ligação **Infraestrutura**, tem de seleccionar o SSID do projector que pretende ligar. Consulte "Apresentação de imagens com o Q Presenter" na página 58 para obter mais informações.
4. Use a função de ligação sem fios do computador para igar à rede.

Se a chave WEP estiver definida no projector, o utilizador deve introduzir a senha da chave WEP para ligar à rede.

Controlo do projector através de um browser da web

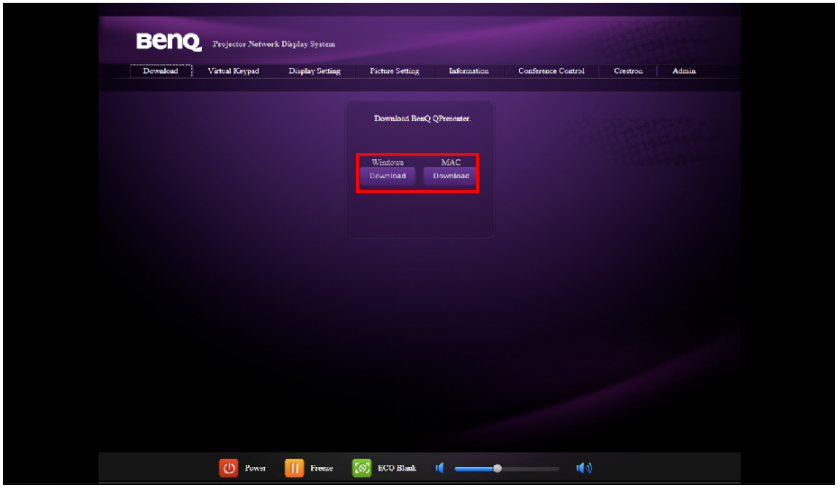
Depois de ter configurado as definições da LAN, pode encontrar o endereço IP do projector na parte inferior do ecrã da rede. Pode usar qualquer computador que esteja na mesma rede local para controlar o projector.

1. Introduza o endereço do projector na barra de endereço do browser e prima Enter. Por exemplo: http://172.28.120.1



2. A página de rede remota da BenQ é mostrada.

- **O controlo pela web pode ser feito usando o IE versão 7.0 ou acima.**
- **As ilustrações das página de controlo pela web, do Q Presenter e da secção referente ao leitor USB servem apenas fins informativos podendo diferir das definições actuais do seu projector.**



3. Clique em Download (Transferir) para guardar o software Q Presenter no computador.

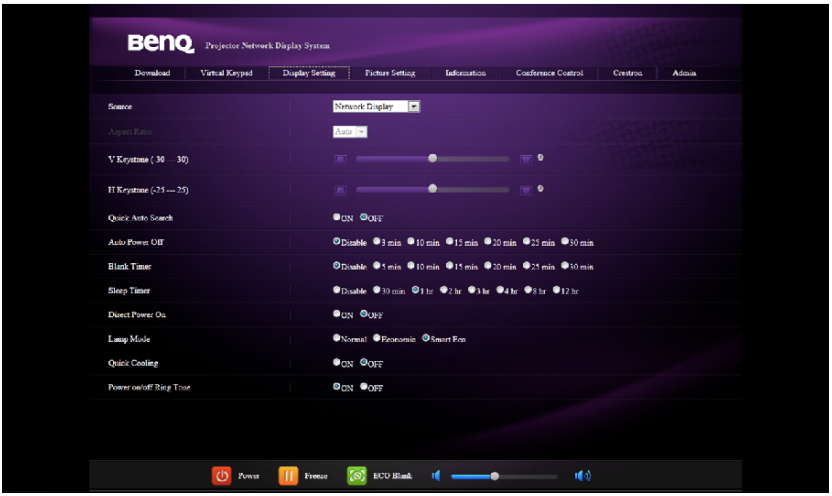
Pode também ligar à página de controlo pela web a partir das opções Q Presenter > Settings > Advanced Setting > Control projector via web page (Q Presenter - Definições - Definições avançadas - Controlar o projector via página web) na página 61.

4. Instale o programa.
5. Abra o Q Presenter e procure a rede à qual quer ligar. Consulte "Apresentação de imagens com o Q Presenter" na página 58 para obter mais informações.

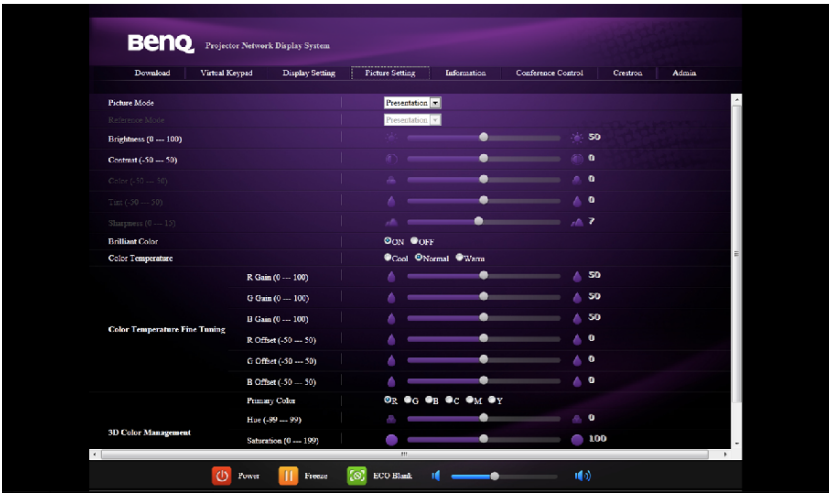
O teclado virtual mostrado no ecrã permite operar o projector tal como se estivesse a usar o controlo remoto ou o painel de controlo do mesmo.

i. Estes botões funcionam da mesma forma que os existentes no controlo remoto. Consulte "Controlo remoto" na página 13 para obter mais informações.

A página Display Setting (Definição de visualização) permite operar o projector tal como se estivesse a usar os menus mostrados no ecrã. Estas funções são muito úteis.

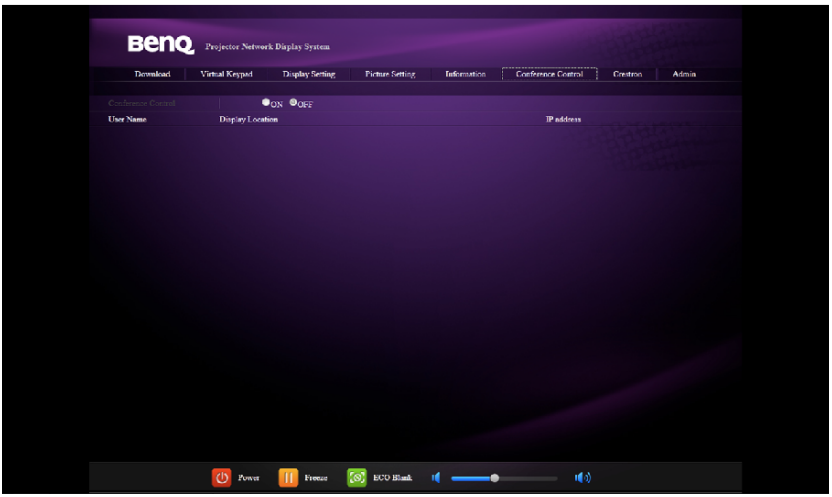


A página Picture Setting (Definição da imagem) permite gerir o projector tal como se estivesse a usar o menu **IMAGEM**.



A página Information (Informação) mostra informação sobre o projector e também o estado deste.

A página Conference Control (Controlo de conferência) permite controlar o estado de visualização de todos os computadores ligados a este projector.



A página Crestron apenas fica disponível quando se encontra numa LAN com fios. Esta permite-lhe igualmente controlar o projector de forma remota. A tecnologia Crestron suporta o RoomView versão 6.2.2.9.

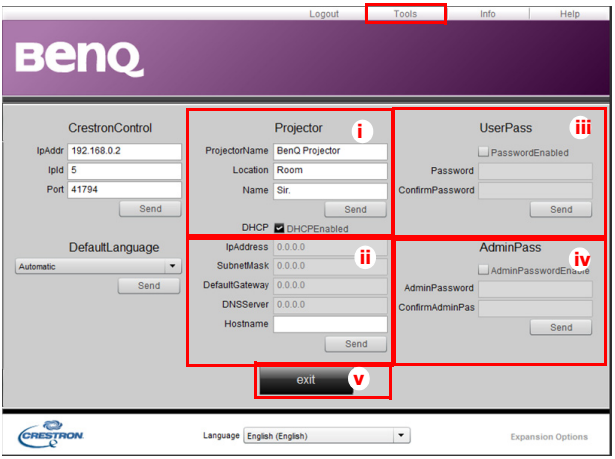
i. Estes botões funcionam da mesma forma que os existentes nos menus ou no controlo remoto. Ver "2. IMAGEM" na página 68 e "Controlo remoto" na página 13 para mais informação.

☞ **O botão Menu pode também ser usado para voltar ao menu anterior, para sair e para guardar as definições do menu.**

ii. Para mudar de origem de sinal, clique no sinal pretendido.

iii. É possível escolher o idioma pretendido.

A página tools (Ferramentas) permite gerir o projector, configurar as definições de controlo da LAN e o acesso seguro à rede remota por parte do projector.

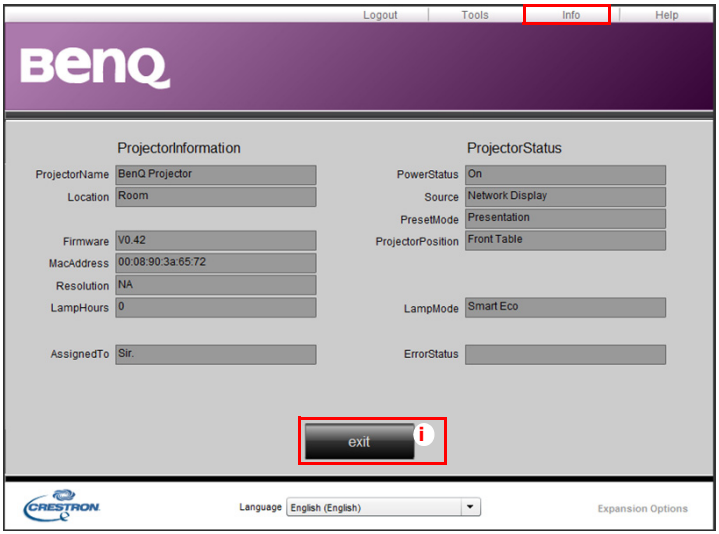


i. Aqui pode dar um nome ao projector, saber a localização deste e quem está responsável pelo mesmo.
ii. Aqui pode ajustar as definições da LAN com fios.
iii. Depois de definida a senha,o acesso por rede remota ao projector encontra-se protegido por senha.
iv. Depois de definida a senha,o acesso à página Tools (Ferramentas) fica protegido por senha.

☞ **Depois de feitos todos os ajustes, prima o botão Enviar para guardar os dados no projector.**

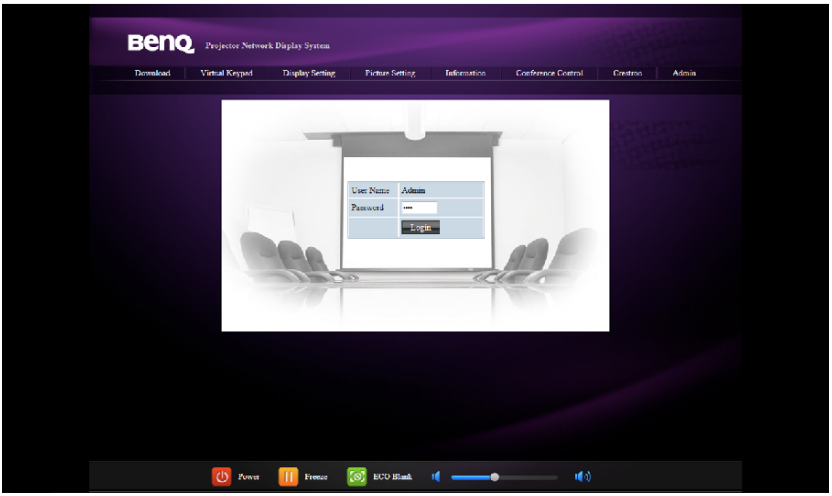
v. Prima **exit** (**Sair)** para voltar à página de rede remota Crestron.

A página Informação mostra informação sobre o projector e também o estado deste.

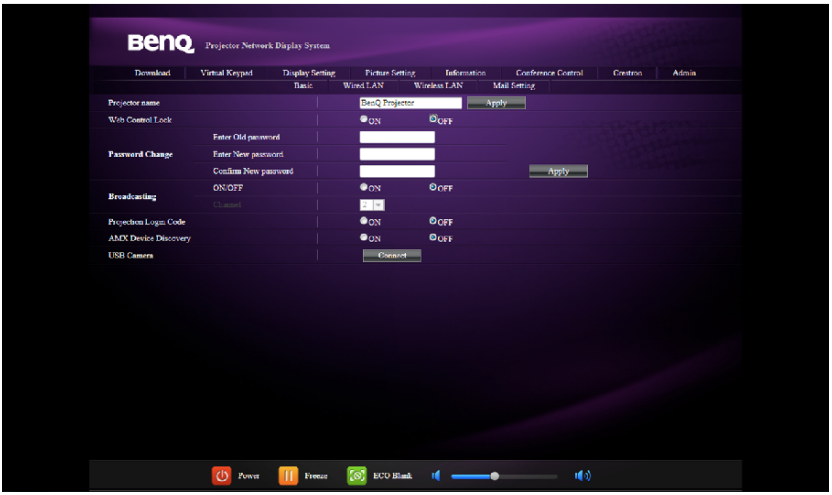


i. Prima **exit** (**Sair)** para voltar à página de rede remota Crestron.

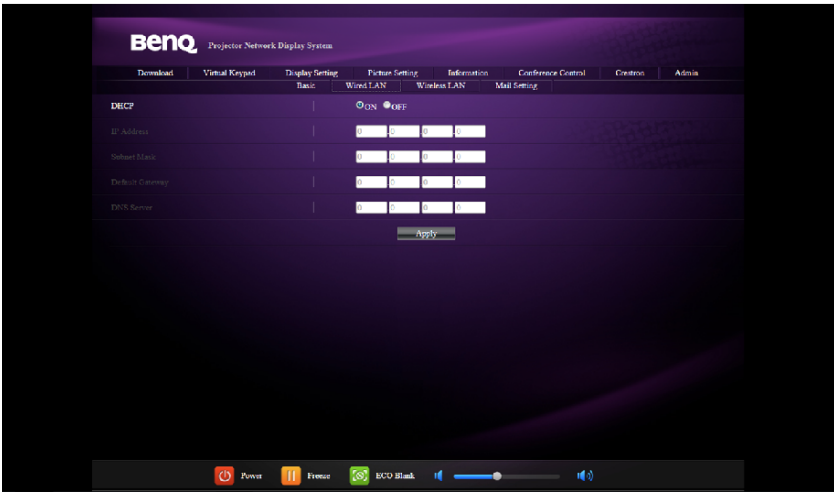
A página Admin (Administração) permite-lhe aceder às páginas Basic (Básica), Wired LAN (LAN com fios), Wireless LAN (LAN sem fios) e Mail (Correio) depois de introduzida a senha. A senha predefinida é "0000". Se quiser alterar a senha, faça-o na página Basic (Básicas).



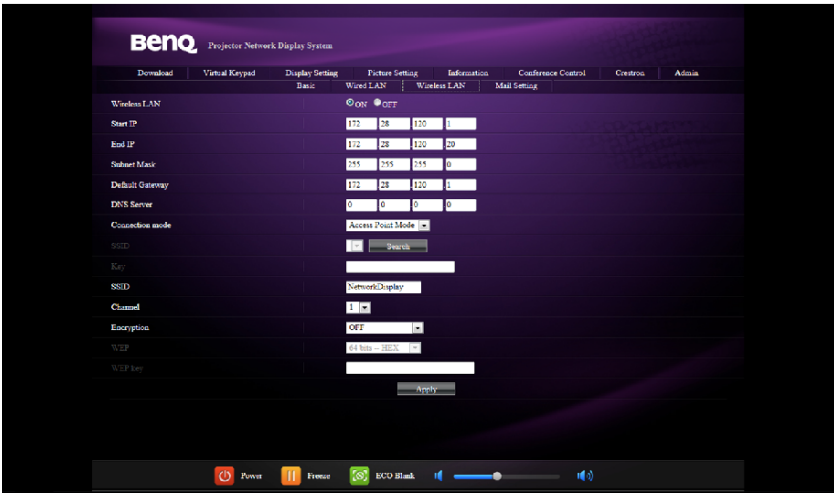
A página Basic (Básicas) permite-lhe alterar a senha e seleccionar as pessoas ligadas à rede. O número de pessoas ligadas pode afectar o desempenho da rede.



A página Wired LAN (LAN com fios) permite-lhe ajustar as definições da LAN com fios.

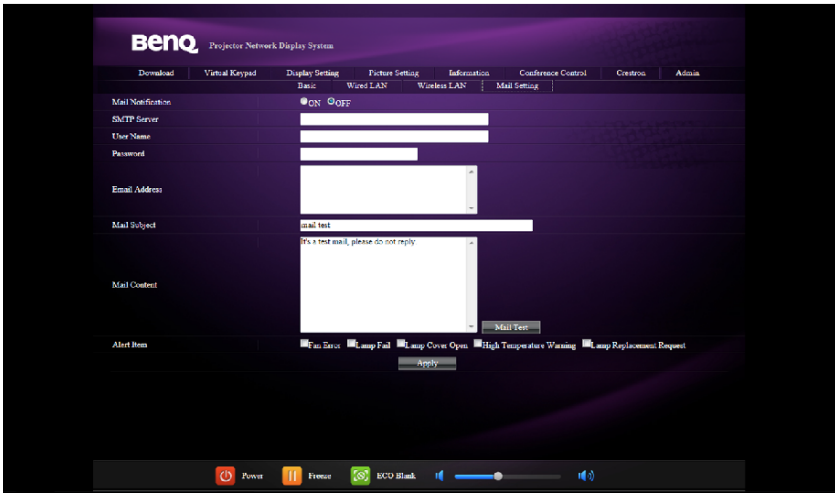


A página Wireless LAN (LAN sem fios) permite-lhe ajustar as definições da LAN sem fios.



☞ O comprimento máximo do string SSID é de 16 bytes. Use um SSID diferente quando mais do que dois projectores estiverem ligados através da LAN sem fios.

A página Mail (Correio) permite enviar alertas por correio electrónico para o seu administrador de TI.



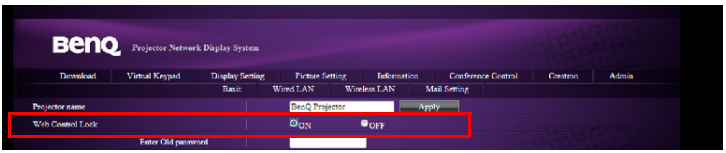
Pode exterimentar a função Mail Test (Testar correio) para ver se o envio de alertas por correio electrónico funciona.

Utilizar o Bolqueio de Controlo Web

Esta função destina-se a impedir que pessoas não autorizadas alterem maliciosamente as definições do projector através do Sistema de Exibição de Rede do Projector.

Para activar a função:

1. Depois de ligar o computador ao projector, introduza o endereço do projector na barra de endereço do seu navegador e prima Enter.
2. Aceda à página Admin do Sistema de Exibição de Rede do Projector.
3. Introduza a senha actual.
4. Clique em ON no campo **Web Control Lock (Bolqueio de Controlo Web)**.



Na próxima vez que alguém ligar a este projector, a página do Sistema de Exibição de Rede do Projector apresentará funções limitadas.

Para desactivar a função:

1. Aceda à página Admin do Sistema de Exibição de Rede do Projector.
2. Introduza a senha actual.
3. Clique em OFF (Desligar) na linha Web Control Lock (Bloqueio de Controlo Web).

Pode também utilizar o menu OSD para activar e desactivar esta função:

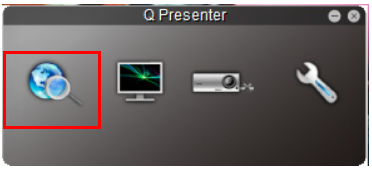
1. Aceda ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada > Defin. Segurança > Alterar definições de segurança** no ecrã. Prima **MODE/ENTER**. A mensagem "INTRODUZIR SENHA" é mostrada. Introduza a senha actual. Se a palavra-passe estiver correcta, o menu OSD regressa à página **Defin. Segurança**. Prima ▼ para seleccionar **Bolqueio de Controlo Web** e prima ◄ /► para seleccionar **Ligar** ou **Desligar**.

Apresentação de imagens com o Q Presenter

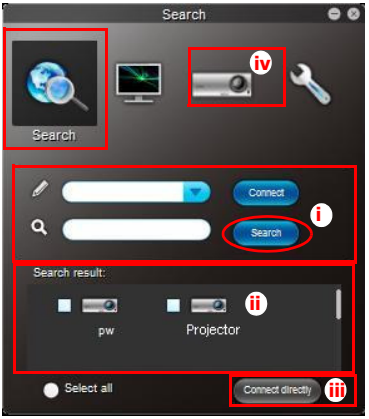
O Q Presenter é uma aplicação que é executada no PC anfitrião. Este liga a uma rede de visualização disponível e transfere o conteúdo do ambiente de trabalho para a rede de visualização através de ligação à rede local.

☞ **Não se esqueça de desligar outros programas de controlo da rede virtual antes de usar o Q Presenter.**

1. Ligue o projector com o cabo RJ45 e certifique-se de que o laptop ou o computador ligam também à LAN. Ver "Configuração das definições da LAN com fios" na página 48 e "Configuração das definições da LAN sem fios" na página 49 para mais informação.
2. Procure o endereço IP e introduza o do projector na barra de endereço do browser. Consulte "Controlo do projector através de um browser da web" na página 49 para obter mais informações.
3. Transfira o Q Presenter, descompacte-o e proceda à instalação do mesmo.
4. Depois de instalado, faça um duplo clique sobre o ícone do Q Presenter. A página do Q Presenter é mostrada.
5. Clique no ícone Search (Procurar).



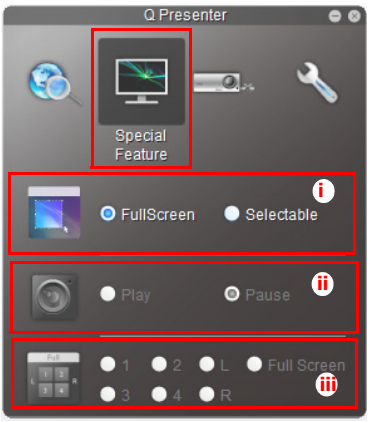
A página Search (Procurar) permite-lhe procurar e ligar à rede de visualização.



i. Pode introduzir o endereço IP (ver "Controlo do projector através de um browser da web" na página 49 para mais informações) ou clicar em "Procurar".

ii. os projectores ligados à LAN serão detectados. Seleccione o projector ao qual quer ligar.
iii. Clique em "Ligar". Deverá ver a imagem no projector.
iv. Pode clicar para desligar todos os projectores ligados.

A página Special Feature (Funções especiais) permite-lhe usar algumas funções avançadas para gerir a imagem no projector.

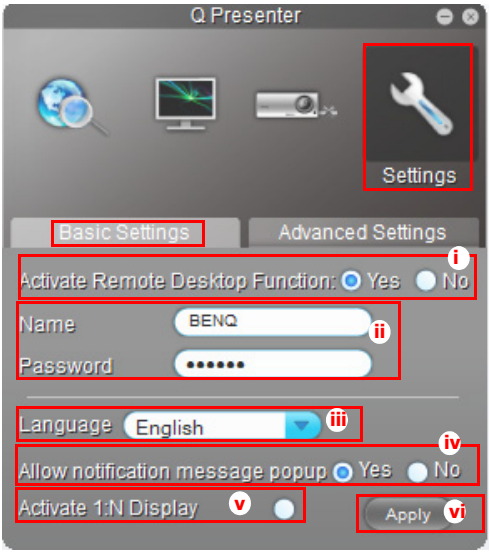


i. Full Screen (Ecrã total): toda a imagem é mostrada no projector. Selectable (Seleccionável): um quadrado é mostrado no ecrã para que o possa arrastar e largar na área que quer mostrar à audiência.

ii. Pode optar entre Reproduzir/Pausar a apresentação de conteúdo do ambiente de trabalho através da rede de visualização á qual está ligado.
iii. 4-1 Display (Visualização 4-1) (esta opção permite o envio de imagens de 4 computadores para 1 projector ao mesmo tempo). Clique no local que quer ver. Pode escolher 4 locais (1-4) ou 2 locais (E e D) no caso de usar 2 computadores.

Depois de clicar no local pretendido, a imagem é mostrado pelo projector. A localização pode ser alterada em qualquer altura e pode alternar entre ecrã total ou ecrã sem imagem.

As páginas Basic Settings (Definições básicas) e Advanced Settings (Definições avançadas) permitem configurar o Q Presenter.



i. Aqui pode decidir se quer activar a função Remote Desktop (Ambiente de trabalho remoto). Se a função Remote Desktop (Ambiente de trabalho remoto) estiver activada, pode alterar o nome a senha nos campos Name (Nome) e Password (Senha). Se esta função não estiver activada, os campos Nome e Senha ficam desactivados.

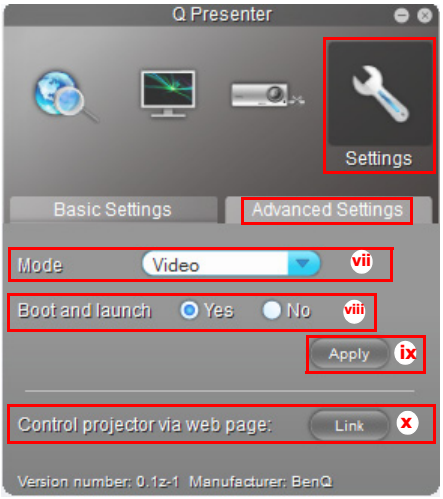
ii. Aqui pode definir o nome e a senha do computador ligado. O nome deve ter oito maiúsculas de A-Z e 0-9. A senha deve ter 6 dígitos de 1 a 4.

iii. Ao instalar o Q Presenter, o programa identifica automaticamente o idioma do sistema operativo do computador e instala esse mesmo idioma. Se o seu idioma não estiver incluído, o sistema mantém o Inglês como idioma predefinido.

iv. Aqui pode decidir se quer permitir a apresentação de mensagens de notificação.

v. Depois de activar a opção 1:N display (Visualização 1:N), 1PC/NB pode mostrar até 8 projectores ao mesmo tempo.

vi. Depois de ter escolhido a opção pretendida, prima Apply (Aplicar) para guardar as alterações.



vii. Aqui pode seleccionar entre os modos de visualização Video (Vídeo) ou Graphic (Gráfico). Graphic Mode (Modo gráfico): pior qualidade de imagem mas velocidade de transmissão mais rápida. Video Mode (Modo de vídeo): melhor qualidade de imagem mas velocidade de transmissão mais lenta. No entanto, a velocidade de transmissão actual é determinada pela utilização da rede na altura.

viii. Aqui pode escolher se quer abrir automaticamente o Q Presenter quando o computador é ligado.

ix. Depois de ter escolhido a opção pretendida, prima Apply (Aplicar) para guardar as alterações.

x. Pode ligar à página de rede remota da BenQ na página 49.

Utilizar o Código de início de sessão da projecção

Esta função assegura que o projector está ligado à rede correcta. Para usar esta função:

1. Aceda ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada > Definições de rede** depois de abrir o menu OSD. Prima **MODE/ENTER**.
2. Prima ▼ para seleccionar **Cód. Protecção Início Sessão** e prima ◄ / ► para seleccionar **Ligar** ou **Desligar**.

Quando esta função está activada, o projector gera um código aleatório de 4 dígitos no canto superior direito quando mudar a origem para Exibição em Rede. Deverá introduzir este código de 4 dígitos no Q Presenter quando ligar ao projector.

Utilizar a função de transmissão

No caso da função 1:N LAN Dispaly, existem duas formas de a executar:

1. Por TCP/IP (suporta até 8 projectores, design original)
2. Por Multicast (suporte até 255 projectores, novo design)

Pode seleccionar o canal 1, 2, 3, 4, 5, 6...25 com o respectivo IP (a cinzento).

Existem entre 1 e 25 canais (25 IP) que poderá seleccionar livremente:

239.192.19.21~239.192.19.45

Quando o canal definido é o canal de emergência, quando o projector detecta imagens provenientes deste canal, estas são mostradas automaticamente. Não é necessário mudar manualmente a fonte de entrada.

Para activar esta função:

☞ **A função requer uma versão especial do QPresenter. Transfira-a a partir do CD do Manual do Utilizador.**

1. Aceda ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada > Definições de rede** depois de abrir o menu OSD. Prima **MODE/ENTER**.
2. Prima ▼ para seleccionar **Transmissão** e prima ◀ / ▶ para seleccionar **Ligar**.
3. Abra a página de Definições Avançadas no Qpresenter.
4. Clique em **Sim** na linha Activar Transmissão e clique em **Aplicar**.

Ou

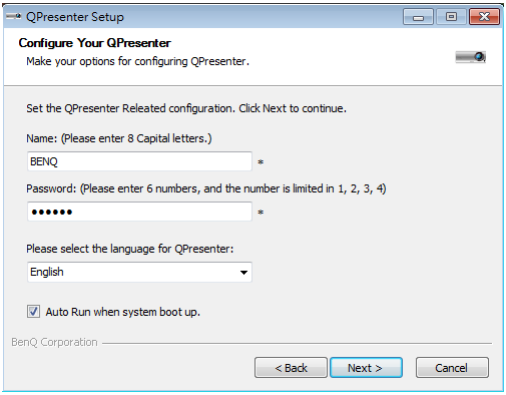
1. Abra a página Sistema de Exibição de Rede do Projector e aceda à página Básica.
2. Clique em **Ligar** na linha **Transmissão** e seleccione um canal utilizando a lista pendente.
3. Abra a página de Definições Avançadas no Qpresenter.
4. Clique em **Sim** na linha Activar Transmissão e clique em **Aplicar**.

☞
- **Esta função apenas fica disponível quando a opção Ecrã em rede está seleccionada.**
- **Os requisitos mínimos do sistema do seu computador são: CPU Intel Core 2 Duo 2,4GHz, 2G DDR.**

Controlo remoto através do Q Presenter

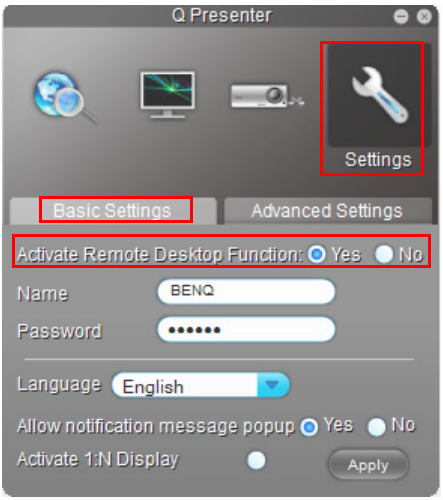
O Q Presenter permite controlar remotamente o PC anfitrião através da função Remote Desktop Control (RDC, Controlo Remoto) a partir do projector.

1. Configuração de conta RDC (nome de utilizador e senha) no Q Presenter.

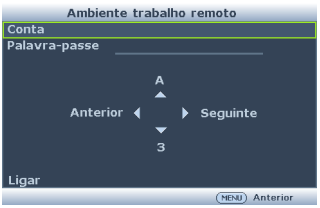

QPresenter Setup
Configure Your QPresenter
Make your options for configuring QPresenter.
Set the QPresenter Releated configuration. Click Next to continue.
Name: (Please enter 8 Capital letters.)
BENQ
Password: (Please enter 6 numbers, and the number is limited in 1, 2, 3, 4)
Please select the language for QPresenter:
English
Auto Run when system boot up.
BenQ Corporation
< Back
Next >
Cancel

- Nome: deve incluir 8 maiúsculas de A~Z no alfabeto inglês e números de 0~9.
- Senha: deve incluir 6 dígitos entre 1~4.
- Se diversas pessoas estiverem a assistir à apresentação quando o utilizador estiver a introduzir a senha, o número será transferido para cima, para a esquerda, para baixo e para a direita por ordem de 1 a 4 através dos botões do controlo remoto ou do projector.
- Se existirem nomes iguais para o Q Presenter, a mensagem de erro "Já existe" será mostrada no menu OSD do projector.

2. Active a função Remote Desktop Control (Controlo remoto) no menu **Q Presenter** > **Settings (Definições)** > **Basic Settings (Definições básicas)**.



3. Aceda ao menu OSD e seleccione o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** > **Definições de rede**. Prima **MODE/ENTER**.
4. Seleccione **Ambiente de trabalho remoto** e prima **MODE/ENTER**.
5. Preencha os campos **Conta** e **Palavra-passe** com a mesma informação do passo 1.
6. Seleccione **Ligar** e prima **MODE/ENTER** para ligar o PC escolhido.
7. Ligue o teclado ou o rato USB para controlar o ambiente de trabalho do PC anfitrião através do projector.



- **O Remote Desktop Control (Controlo remoto) não pode ser usado com o PC no modo de suspensão.**
- **O Remote Desktop Control (Controlo remoto) apenas pode ser usado com uma rede LAN e por isso o projector deve estar apenas ligado à LAN.**

Apresentação a partir de um leitor USB

Esta função mostra as imagens guardadas numa unidade flash USB ligada ao projector sob a forma de uma apresentação de diapositivos. Esta função elimina também a necessidade de ter um computador como origem do sinal.

Tipos de ficheiros de imagem

O leitor USB mostra ficheiros de imagem com os formatos JPEG, GIF, TIFF, PNG e BMP.

- **Uma moldura quadrada é mostrada em redor do nome do ficheiro quando existirem caracteres não identificados.**
- **Não são suportados nomes de ficheiros em tailandês.**
- **Os ficheiros GIF, TIFF, PNG e BMP podem ser vistos apenas em resoluções inferiores à WXGA (1280 x 800).**
- **Se uma pasta incluir mais do que 200 fotos, apenas as primeiras 200 serão mostradas.**

Preparação

Para ver as imagens como uma apresentação de diapositivos, siga estas etapas:

1. Ligue uma unidade flash USB ao computador e copie os ficheiros do computador para a unidade flash USB.
2. Ligue o projector se necessário.
3. Remova a unidade flash USB do computador e ligue-a à tomada USB de tipo A do projector.
4. Seleccione **Leitor USB** na barra de selecção de origem do sinal.
5. Prima **MODE/ENTER** para ver o ecrã de miniaturas.

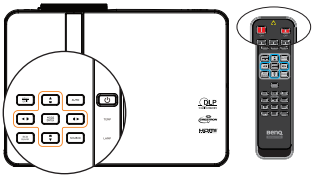
Menu Leitor USB

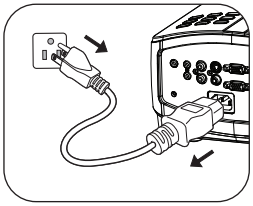
O menu Leitor USB apenas é mostrado quando uma origem de sinal é seleccionada. Este menu inclui uma função de apresentação de diapositivos com várias opções.

Menu principal	Submenu	Opções
Leitor USB	Apr. Diapositivos	
	Direc. Apr. Diapositivos	Deslizar Direita /Deslizar Baixo
	Temp. Apr. Diapositivos	3 /4 /5
	Repetir Apr. Diapositivos	Ligar/Desligar
	Rotação Auto	Ligar/Desligar
	Melhor Ajsute	Ligar/Desligar

Desligar o projector

1. Prima o **botão de alimentação** no projector. É apresentada uma mensagem de confirmação.
   Se não responder após alguns segundos, a mensagem desaparecerá. Se usar o controlo remoto, prima o botão OFF para desligar o projector.
2. Prima novamente o **botão de alimentação** no projector. A **luz indicadora de alimentação** fica laranja intermitente, a lâmpada de projecção desliga-se e as ventoinhas continuam a funcionar para arrefecer o projector.





- **Para proteger a lâmpada, o projector não responderá a quaisquer comandos durante o processo de arrefecimento.**
- **Para diminuir o tempo de arrefecimento, pode também activar a função de Arrefecimento rápido. Consulte"Arrefecimento rápido" na página 77 para mais informações.**

3. Após concluído o processo de arrefecimento, a **luz indicadora de alimentação** fica laranja e as ventoinhas deixam de funcionar.
4. Desligue o cabo de alimentação da tomada eléctrica se não pretender usar o projector durante um longo período de tempo.

- **Se o projector não for devidamente desligado e o tentar reiniciar, as ventoinhas funcionarão durante alguns minutos para proceder ao arrefecimento e proteger a lâmpada. Prima novamente o botão de alimentação para iniciar o projector após as ventoinhas terem parado, a luz indicadora de alimentação fica laranja.**
- **A duração da lâmpada depende das condições ambientais e de utilização.**

Utilização do menu

Sistemas de menus

Tenha em atenção que os menus apresentados no ecrã (OSD) variam de acordo com o tipo de sinal seleccionado.

Menu principal	Submenu		Opções
1. VISOR	**Cor da parede**		**Desligar**/Luz Amarela/Rosa/Luz Verde/Azul/Quadro
	Formato de imagem		**Automático**/Real/4:3/16:9/16:10
	Distorção 2D		
	Ajuste dos cantos da imagem		
	Ajuste da área	**Ajuste da área na horizontal**	
		Ajuste da área na vertical	
	Posição		
	Fase		
	Tamanho H.		
	Zoom digital		
	3D	**Modo 3D**	**Automático**/Topo-Fundo/ Fotograma Sequ./Frame Packing/ Side By Side/Desligar
		Inverter Sinc. 3D	**Desactivar**/Inverter
		Guardar definições 3D	
		Aplicar definições 3D	
	Modelo de ensino	**Quadro**	**Desligar**/Caligrafia/Folha de caderno/Papel quadriculado
		Quadro branco	**Desligar**/Caligrafia/Folha de caderno/Papel quadriculado

2. IMAGEM	**Modo de Imagem**	**Dinâmico/Apresentação/sRGB/Cinema**/(3D)/ **Utilizador 1/Utilizador 2**	
	Modo de referência	**Dinâmico/Apresentação/sRGB/Cinema**/(3D)	
	Luminosidade		
	Contraste		
	Cor		
	Tonalidade		
	Nitidez		
	Brilliant Color		Ligar/**Desligar**
	Temperatura de Cor		Fresco/**Normal**/Quente
	Afinação da temperatura da cor		Incremento R /Incremento G/ Incremento B /Compensação R / Compensação G /Compensação B
	Gestão de Cores 3D	**Cor Primária**	**R**/G/B/C/M/Y
		Cor	
		Saturação	
		Ganho	
	Reiniciar config. Imagem	Actual/Tudo/ **Cancel.**	
3. FONTE	**Busca Automática Rápida**		**Ligar**/Desligar
	Transf. de espaço de cor		**Automático**/RGB/YUV

4. DEFIN. SISTEMA: Básica	**Temporizador de apresentação**	**Intervalo do temporizador**	1~240 minutos
		Exibição do temporizador	**Sempre**/1 min/2 min/3 min/Nunca
		Posição do temporizador	**Superior esquerdo**/Inferior esquerdo/Superior direito/Inferior direito
		Método de contagem do temporiz	**Retroceder**/Avançar
		Alerta sonoro	Ligar/**Desligar**
		Ligar/Desligar	**Sim**/Não
	Idioma		English / Français / Deutsch Italiano / Español / Русский 繁體中文 /简体中文 / 日本語 / 한국어/ Svenska / Nederlands / Türkçe/ Čeština / Português / ไทย / Polski Magyar/ Български/ Hrvatski/ Română/ Suomi/ Norsk/ Dansk /Indonesian/Ελληνικά / العربية / हिन्दी
	Instalação do projector		**Proj front**/Retroprojecção/ Retroproj. tecto/Proj tecto
	Definições de Menu	**Tempo Visualiz. Menu**	5 seg/10 seg/**20 seg**/30 seg/Sempre
		Posição do menu	**Centro**/Superior esquerdo/Superior direito/Inferior direito/Inferior esquerdo
		Mensagem de lembrete	**Ligar**/Desligar
	Definições de operação	**Ligar Directo**	Ligar/**Desligar**
		Ligar com sinal	Ligar/**Desligar**
		Desactivação autom.	Desactivar/3 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/**30 min**
		Arrefecimento rápido	Ligar/**Desligar**
		Reiniciar Instantâneo	Ligar/**Desligar**
		Tempo sem imagem	**Desactivar**/5 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min
		Minutos inact	**Desactivar**/30 min/1 h/2 h /3 h /4 h / 8 h /12 h
	Receptor remoto		**Frente+Trás**/Frente/Real
	Bloqueio das teclas do painel	Ligar/**Desligar**	Sim/**Não**
	Cor de fundo		**BenQ**/Preto/Azul/Roxo
	Ecrã Splash		**BenQ**/Preto/Azul/MyScreen (mediante pedido)

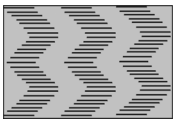
5. DEFIN. SISTEMA: Avançada	**Modo Grande Altitude**	Ligar/**Desligar**	Sim/**Não**
	Definições de Som	**Sem som**	Ligar/**Desligar**
		Volume	0~10
		Volume do microfone	0~10
		Ligar/desligar som	**Ligar**/Desligar
	Definições da Lâmpada	**Modo de Lâmpada**	Normal/Económico/**SmartEco**
		Reajuste do temporiz. Lâmpada	Sim/**Não**
		Hora da lâmpada equivalente	
	Defin. Segurança	**Alterar senha**	
		Alterar definições de segurança	
		Bloqueio de ligação	Ligar/**Desligar**
		Bolqueio de Controlo Web	Ligar/**Desligar**
	Taxa de baud		2400/4800/9600/19200/38400/ 57600/**115200**
	Padrão de teste		Ligar/**Desligar**
	Legendas	**Activar Legendas**	Ligar/**Desligar**
		Versão Legendas	**CC1**/CC2/CC3/CC4
	Definições em espera	**Rede**	Ligar/**Desligar**
		Microfone	Ligar/**Desligar**
		Saída do monitor	Ligar/**Desligar**
		Passagem de Áudio	**Desligar**/Entrada áudio/Áudio E/D / HDMI 1 /HDMI 2 /Ecrã em rede/Ecrã USB

5. DEFIN. SISTEMA: Avançada	**Definições de rede**	**LAN com fios**	Estado
			DHCP
			Endereço IP
			Máscara de sub-rede
			Gateway predefinido
			Servidor DNS
			Aplicar
		LAN sem fios	Estado
			SSID
			Mostrador SSID
			Endereço IP
			Modo de ligação
			Aplicar
		Ambiente de trabalho remoto	Conta
			Palavra-passe
			Ligar
		Cód. Protecção Início Sessão	Ligar/**Desligar**
		Transmissão	Transmissão
			Canal
			Endereço IP
		Detecção de Dispositivo AMX	Ligar/**Desligar**
		Endereço MAC	
	Repor todas as definições	Repor/**Cancel.**	
6. INFORMAÇÕES	**Estado do Sistema Actual**		Fonte Modo de Imagem Modo de Lâmpada Resolução Formato 3D Sistema de cor Lâmpada equivalente Versão do Firmware

Tenha em atenção que os itens dos menus estarão disponíveis quando o projector detectar pelo menos um sinal válido. Se não existir qualquer equipamento ligado ao projector ou não for detectado nenhum sinal, apenas estará acessível um número limitado de itens no menu.

Descrição de cada menu

- **Os valores predefinidos listados neste manual, especialmente nas páginas 72-82, servem apenas como referência. Estes podem variar de acordo com o projector devido aos constantes melhoramentos efectuados nos produtos.**

	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
1. Menu VISOR	**Cor da parede**	Corrige a cor das imagens projectadas quando a superfície de projecção não é branca. Consulte "Utilizar da Cor da parede" na página 40 para obter mais informações.
	Formato de imagem	Existem quatro opções para definir o formato da imagem de acordo com a fonte de sinal. Consulte "Seleccionar o formato de imagem" na página 37 para obter mais informações.
	Distorção 2D	Corrige qualquer distorção da imagem tanto na vertical como na horizontal. Consulte "Correcção da distorção 2D" na página 28 para obter mais informações.
	Ajuste dos cantos da imagem	Ajuste manualmente os quatro cantos da imagem definindo os valores na horizontal e vertical. Consulte "Ajuste dos cantos da imagem" na página 29 para obter mais informações.
	Ajuste da área	Corrija manualmente qualquer distorção geográfica usando a função de calibração Ajuste da área. Consulte "Ajuste da área da imagem" na página 30 para obter mais informações.
	Posição	Mostra a página para ajuste da posição. Para deslocar a imagem projectada, utilize os botões direccionais. Os valores apresentados na posição inferior da página mudam de cada vez que prime o botão, até que sejam atingidos os limites máximos ou mínimos. **Esta função está disponível apenas quando um sinal PC (RGB analógico) estiver seleccionado.**
	Fase	Ajusta a fase do relógio para reduzir a distorção da imagem.  **Esta função está disponível apenas quando um sinal PC (RGB analógico) estiver seleccionado.**
	Tamanho H.	Ajusta a largura horizontal da imagem. **Esta função está disponível apenas quando um sinal PC (RGB analógico) estiver seleccionado.**
	Zoom digital	Amplia ou reduz o tamanho da imagem projectada. Consulte "Ampliar e procurar pormenores" na página 37 para obter mais informações.

	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
I. Menu VISOR	3D	Este projector inclui uma função 3D que lhe permite desfrutar de filmes 3D, vídeos e eventos desportivos de forma mais realista apresentando a profundidade das imagens. Para ver as imagens 3D deverá utilizar óculos 3D. **Modo 3D** A predefinição é **Automático** e o projector escolherá automaticamente um formato 3D apropriado quando detectar conteúdo 3D. Se o projector não conseguir reconhecer o formato 3D, prima ◀ / ▶ para escolher um modo 3D. **Inverter Sinc. 3D** Se detectar inversão da profundidade da imagem, use esta função para corrigir o problema. **Guardar definições 3D** Guarde as definições 3D actuais. **Aplicar definições 3D** Aplica as definições 3D guardadas.
	Modelo de ensino	Fornece alguns modelos como auxiliares de ensino. Os professores podem usar estes modelos nas suas aulas. Consulte "Utilizar o Modelo de ensino" na página 47 para obter mais informações.

	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
2. Menu IMAGEM	**Modo de Imagem**	São disponibilizados modos de imagem predefinidos, para que possa optimizar a definição da imagem do seu projector para se adequar ao tipo de programa. Consulte "Seleccionar um modo de imagem" na página 39 para obter mais informações.
	Modo de referência	Selecciona o modo de imagem mais adequado às suas necessidades de qualidade de imagem e ajusta-a com base nas selecções listadas na mesma página abaixo. Consulte "Definição do modo Utilizador 1/ Utilizador 2" na página 39 para obter mais informações. ☞ **Esta função apenas fica disponível quando a opção Utilizador 1 ou Utilizador 2 é seleccionada.**
	Luminosidade	Ajusta a luminosidade da imagem. Consulte "Ajustar o brilho" na página 40 para obter mais informações. ☞ **Esta função apenas fica disponível quando a opção Utilizador 1 ou Utilizador 2 é seleccionada.**
	Contraste	Ajusta o nível de diferença entre o as áreas escuras e claras da imagem. Consulte "Ajustar o contraste" na página 40 para obter mais informações. ☞ **Esta função apenas fica disponível quando a opção Utilizador 1 ou Utilizador 2 é seleccionada.**
	Cor	Ajusta o nível de saturação da cor -- a quantidade de cada cor numa imagem de vídeo. Consulte "Ajustar a cor" na página 40 para obter mais informações. ☞ **Esta função apenas fica disponível quando a opção Utilizador 1 ou Utilizador 2 é seleccionada.** ☞ **Esta função estará disponível apenas quando uma entrada de sinal de vídeo ou S-Vídeo estiver seleccionada e o formato do sistema for NTSC ou PAL.**
	Tonalidade	Ajusta os tons de vermelho e verde da imagem. Consulte "Ajustar a tonalidade" na página 40 para obter mais informações. ☞ **Esta função apenas fica disponível quando a opção Utilizador 1 ou Utilizador 2 é seleccionada.** ☞ **Esta função estará disponível apenas quando uma entrada de sinal de vídeo ou S-Vídeo estiver seleccionada e o formato do sistema for NTSC ou PAL.**
	Nitidez	Ajusta a imagem para a tornar mais nítida ou mais suave. Consulte "Ajustar a nitidez" na página 40 para obter mais informações. ☞ **Esta função apenas fica disponível quando a opção Utilizador 1 ou Utilizador 2 é seleccionada.**

	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
2. Menu IMAGEM	**Brilliant Color**	Ajusta os níveis de branco mantendo a apresentação correcta de cores. Consulte "Ajustar a opção Brilliant Color" na página 40 para obter mais informações. ☞ **Esta função apenas está disponível quando estiver seleccionada a opção Utilizador 1/2.**
	Temperatura de Cor	Consulte "Seleccionar a temperatura de cor" na página 41 para obter mais informações. ☞ **Esta função apenas está disponível quando estiver seleccionada a opção Utilizador 1/2.**
	Afinação da temperatura da cor	Consulte "Definir uma temperatura de cor preferida" na página 41 para obter mais informações.
	Gestão de Cores 3D	Consulte "Gestão de Cores 3D" na página 41 para obter mais informações. ☞ **Esta função apenas está disponível quando estiver seleccionada a opção Utilizador 1/2.**
	Reiniciar config. Imagem	Consulte "Repor o modo actual ou todos os modos de imagem" na página 42 para obter mais informações. Quando o Modo de Imagem estiver definido como Dinâmico, se escolher "Actual" irá repor apenas os valores predefinidos do modo Dinâmico, no entanto, se escolher "Tudo" irá repor todos os valores predefinidos dos Modos de Imagem.
3. Menu FONTE	**Busca Automática Rápida**	Consulte "Alterar o sinal de entrada" na página 36 para obter mais informações.
	Transf. de espaço de cor	Consulte "Alterar o espaço de cor" na página 37 para obter mais informações.

	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
4. Menu DEFIN. SISTEMA: Básica	**Temporizador de apresentação**	Lembra o apresentador que terá de terminar a apresentação dentro de um determinado tempo. Consulte "Definir o temporizador de apresentação" na página 43 para obter mais informações. **Intervalo do temporizador** Define um período de tempo preferido para a apresentação. **Exibição do temporizador** Define a exibição do temporizador no ecrã. **Posição do temporizador** Define a posição do temporizador no ecrã. **Método de contagem do temporiz** Define o modo de contagem do temporizador. **Alerta sonoro** Define um lembrete sonoro se o temporizador atingir o limite de tempo.
	Idioma	Define o idioma dos menus apresentados no ecrã (OSD).
	Instalação do projector	O projector pode ser instalado no tecto, atrás de um ecrã, ou com um ou mais espelhos. Consulte "Escolher um local" na página 16 para obter mais informações.
	Definições de Menu	**Tempo Visualiz. Menu** Define o período de tempo durante o qual o menu OSD permanece activo após premir o último botão. O intervalo é de 5 a 30 segundos em incrementos de 5 segundos. **Posição do menu** Define a posição do menu apresentado no ecrã (OSD). **Mensagem de lembrete** Permite definir se deseja ou não exibir o lembrete.

FUNÇÃO		DESCRIÇÃO
4. Menu DEFIN. SISTEMA: Básica	**Definições de operação**	**Ligar Directo** Ao seleccionar Ligar activa a função. Consulte "Ligar o projector" na página 27 para obter mais informações. **Ligar com sinal** Ao seleccionar **Ligar** o projector liga automaticamente quando é detectado um sinal VGA. Ao seleccionar **Desligar** o projector tem de ser ligado manualmente (usando os botões ou o controlo remoto). Consulte "Ligar o projector" na página 27 para obter mais informações. **Desactivação autom.** Permite o encerramento automático do projector se não for detectado qualquer sinal de entrada após um período de tempo especificado. Consulte "Definição da opção Desactivação autom." na página 84 para obter mais informações. **Arrefecimento rápido** Ao seleccionar **Ligar** activará a função e o tempo de arrefecimento do projector será diminuído para alguns segundos. ☞ **Se tentar reiniciar o projector logo após o processo de arrefecimento rápido, o mesmo poderá não ligar de forma adequada e poderá voltar a ligar as ventoinhas de arrefecimento.** **Reiniciar Instantâneo** Quando a função Reiniciar Instantâneo estiver ligada, os utilizadores podem reiniciar o projector imediatamente num período de 90 segundos após ter desligado o projector. **Tempo sem imagem** Define o período de tempo sem imagem quando a função Sem imagem está activada; após esse tempo, a imagem regressará ao ecrã. Consulte "Ocultar a imagem" na página 44 para obter mais informações. **Minutos inact** Define o temporizador de encerramento automático. O temporizador pode ser definido num valor entre 30 minutos e 12 horas.

	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
4. Menu DEFIN. SISTEMA: Básica	**Receptor remoto**	Define qual o sensor de IV remoto do projector que vai receber o sinal a partir do controlo remoto.
	Bloqueio das teclas do painel	Desactiva ou activa todas as funções dos botões à excepção do botão de Energia do projector e dos botões do controlo remoto.
	Cor de fundo	Permite seleccionar a cor de fundo que é exibida quando não existe entrada de sinal no projector. Estão disponíveis quatro opções: Logótipo BenQ, Preto, Azul, ou Roxo.
	Ecrã Splash	Permite seleccionar o ecrã de logótipo que é visualizado durante a inicialização do projector. Estão disponíveis quatro opções: Logótipo BenQ, MyScreen (mediante pedido), Preto, ou Azul.

5. Menu DEFIN. SISTEMA: Avançada

FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
Modo Grande Altitude	Um modo para funcionamento em áreas de altitude elevada. Consulte "Utilização num ambiente de altitude elevada" na página 44 para obter mais informações.
Definições de Som	Permite-lhe aceder ao menu de definições de som. Consulte"Ajustar o som" na página 45 para mais informações. **Sem som** Define a função sem som. **Volume** Ajusta o nível do volume de áudio. **Volume do microfone** Ajusta o volume do áudio do microfone. **Ligar/desligar som** Liga e desliga o som ao ligar/desligar o projector.
Definições da Lâmpada	**Modo de Lâmpada** Consulte a secção"Definição do Lamp Mode para Económico ou SmartEco" na página 84 para mais informações **Reajuste do temporiz. Lâmpada** Consulte "Reiniciar o temporizador da lâmpada" na página 88 para obter mais informações. **Hora da lâmpada equivalente** Consulte "Conhecer o tempo de utilização da lâmpada" na página 84 para obter mais informações sobre o cálculo do número total de horas da lâmpada.
Defin. Segurança	**Alterar senha** Ser-lhe-á pedido que introduza a senha actual antes de alterar para uma nova. **Alterar definições de segurança** Introduza a senha actual para activar as funções **Bloqueio de ligação** e **Bolqueio de Controlo Web** . **Bloqueio de ligação** Consulte "Segurança do projector" na página 34 para obter mais informações. **Bolqueio de Controlo Web** Consulte "Utilizar o Bolqueio de Controlo Web" na página 57 para obter mais informações.
Taxa de baud	Seleccione uma velocidade de transmissão que seja idêntica à do computador para que possa ligar o projector usando um cabo RS-232 apropriado. Esta função destina-se apenas a técnicos qualificados.

	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
5. Menu DEFIN. SISTEMA: Avançada	**Padrão de teste**	Ao seleccionar a opção **Ligar** activará a função e o projector apresentará o padrão de teste. Ajuda-o a ajustar o tamanho da imagem e o foco e garante que a imagem projectada está sem distorções.
	Legendas	**Activar Legendas** Activa a função seleccionando **Ligar** quando o sinal de entrada seleccionado transmite legendas ocultas. • Legendas: Uma apresentação no ecrã do diálogo, narração e efeitos de som dos programas de TV e vídeos que contenham legendas ocultas (geralmente marcados com "Lg" nas listas de programação de TV). ☞ **Defina o formato de imagem do seu ecrã para 4:3. Esta função não está disponível no formato de imagem "16:9" ou "16:10" ou "Real".** **Versão Legendas** Selecciona um modo de legendas preferido. Para ver as legendas, seleccione CC1, CC2, CC3 ou CC4 (CC1 apresenta legendas no idioma primário da sua região).

FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
5. Menu DEFIN. SISTEMA: Avançada **Definições em espera**	**Rede** Seleccione Ligar para activar esta função, o projector pode ser monitorizado ou controlado pela rede quando se encontra no modo de suspensão. **Microfone** Seleccione Ligar para activar a função, o microfone pode ser usado mesmo no modo de suspensão. **Saída do monitor** Ao seleccionar **Ligar** activará a função. O projector produz um sinal VGA quando se encontra no modo de suspensão e as tomadas **COMPUTER 1** e **SAÍDA DO MONITOR** estão correctamente ligadas aos dispositivos. Consulte "Ligação a um monitor" na página 23 para obter mais informações sobre como efectuar a ligação. ☞ **A activação desta função aumenta ligeiramente o consumo de energia em modo de espera.** ☞ **A opção Monitor Out (Saída do monitor) só funciona quando uma entrada D-Sub apropriada é ligada à tomada COMPUTER 1.** **Passagem de Áudio** O projector pode emitir um som quando estiver em modo de espera e as tomadas correspondentes estiverem correctamente ligadas aos dispositivos. Prima ◀ / ▶ para escolher a fonte que deseja utilizar. Consulte a secção "Ligações" na página 20 para mais informação sobre as ligações. ☞ **A activação desta função aumenta ligeiramente o consumo de energia em modo de espera.**
Definições de rede	**LAN com fios** Consulte "Controlo do projector através da LAN" na página 48 para obter mais informações. **LAN sem fios** Consulte "Controlo do projector através da LAN" na página 48 para obter mais informações. **Ambiente de trabalho remoto** Consulte "Apresentação de imagens com o Q Presenter" na página 58 para obter mais informações. **Cód. Protecção Início Sessão** Consulte "Utilizar o Código de início de sessão da projecção" na página 61 para obter mais informações. **Transmissão** Consulte "Utilizar a função de transmissão" na página 62 para obter mais informações.

	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
5. Menu DEFIN. SISTEMA: Avançada	**Definições de rede**	**Detecção de Dispositivo AMX** Ao seleccionar **Ligar** o projector poderá ser detectado pelo controlador AMX. **Endereço MAC** Mostrar endereço MAC.
	Repor todas as definições	Repõe os valores predefinidos de todas as definições. ☞ **As definições seguintes não serão repostas: Utilizador 1, Utilizador 2, Posição do projector, Transf. de espaço da cor, Modo Grande Altitude, Defin. Segurança, Taxa de Baud e Definições de rede**
6. Menu INFORMAÇÕES	**Estado do Sistema Actual**	**Fonte** Mostra a fonte de sinal actual. **Modo de Imagem** Mostra o modo seleccionado no menu **IMAGEM**. **Modo de Lâmpada** Mostra o modo actual da lâmpada. **Resolução** Mostra a resolução nativa do sinal de entrada. **Formato 3D** Mostra o modo actual de 3D. **Sistema de cor** Mostra o formato do sistema de entrada de vídeo: NTSC, PAL, SECAM ou RGB. **Lâmpada equivalente** Apresenta o número de horas de utilização da lâmpada. **Versão do Firmware** Mostra a versão do firmware.

Manutenção

Cuidados com o projector

O seu projector precisa de pouca manutenção. O único cuidado que precisa de ter é manter a lente e a caixa limpas.

Nunca remova peças do projector, excepto a lâmpada. Contacte o seu revendedor se for necessário substituir outras peças.

Limpar a lente

Limpe a lente sempre que a superfície da mesma tenha sujidade ou pó.

- Utilize uma lata de ar comprimido para remover o pó.
- Se houver sujidade ou manchas, utilize papel para limpeza de lentes, ou humedeça um pano macio com um produto de limpeza apropriado e limpe suavemente a superfície da lente.
- Nunca utilize qualquer tipo de material abrasivo, produto de limpeza alcalino/ácido, saponáceo ou dissolvente volátil, como por exemplo, álcool, benzeno, diluente ou insecticida. A utilização deste tipo de materiais ou o contacto prolongado com vinil ou borracha pode causar danos na superfície do projector e na estrutura do mesmo.

⚠ **Nunca esfregue a lente com materiais abrasivos.**

Limpar a caixa do projector

Antes de limpar a caixa, desligue o projector seguindo o procedimento de encerramento adequado, conforme descrito em "Desligar o projector" na página 66 e desligue o cabo de alimentação.

- Para remover sujidade ou pó, limpe a caixa com um pano macio e sem cotão.
- Para remover sujidade ou manchas mais difíceis, humedeça um pano macio com água e um detergente com pH neutro. Em seguida, limpe a caixa.

⚠ **Nunca utilize cera, álcool, benzeno, diluente ou outros detergentes químicos. Esses produtos poderão danificar a caixa.**

Guardar o projector

Se precisar de guardar o projector durante um longo período de tempo, siga estas instruções:

- Certifique-se de que a temperatura e a humidade do local onde vai guardar o projector se encontram dentro dos limites aconselhados. Consulte "Especificações" na página 92 ou consulte seu revendedor para informar-se acerca da gama.
- Recolha os pés reguladores de altura.
- Retire as pilhas do controlo remoto.
- Embale o projector na sua embalagem original ou numa equivalente.

Transportar o projector

Recomenda-se o transporte do projector na respectiva embalagem original ou numa equivalente.

Informações da lâmpada

Conhecer o tempo de utilização da lâmpada

Quando o projector está em funcionamento, a duração (em horas) de utilização da lâmpada é calculada automaticamente pelo temporizador integrado. O método de cálculo do número equivalente de horas de utilização da lâmpada é o seguinte:

Horas de funcionamento total (equivalente)
= 1 (horas de utilização em modo Económico) + 4/3 (horas de utilização no modo normal)

☞ **Consulte a secção "Definição do Lamp Mode para Económico ou SmartEco" em baixo para mais informação sobre o modo Económico.**

O número de horas de utilização da lâmpada em modo **Económico** é calculado como sendo 3/4 do modo **Normal**. Ou seja, a utilização do projector em modo **Económico** permite um aumento das horas de utilização da lâmpada em 1/3.

Para obter informações acerca das horas de funcionamento da lâmpada:

1. Prima **MENU/EXIT** e depois ◀/▶ até seleccionar o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada**.
2. Prima ▼ para seleccionar **Definições da Lâmpada** e prima **MODE/ENTER**. Será apresentada a página **Definições da Lâmpada**.
3. Verá as informações de **Hora da lâmpada equivalente** no menu.
4. Para sair do menu, prima **MENU/EXIT**.

Poderá também obter as informações sobre as horas de utilização da lâmpada no menu **INFORMAÇÕES**.

Aumentar a duração da lâmpada

A lâmpada de projecção é um item consumível. Para prolongar a vida útil da lâmpada o máximo possível, pode fazer o seguinte usando o menu no ecrã ou o controlo remoto.

Definição do Lamp Mode para Económico ou SmartEco

O uso do modo **Económico /SmartEco** reduz o ruído do sistema e o consumo de energia. Se o modo **Económico/SmartEco** for seleccionado, a luminosidade produzida pela lâmpada é reduzida obtendo-se assim uma imagem projectada mais escura, isto ajuda a prolongar a vida útil do projector.

A definição do projector para o modo **Económico/SmartEco** ajuda também a prolongar a vida útil da lâmpada. Para definir o modo **Económico/SmartEco** , aceda ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** > **Definições da Lâmpada** > **Modo de Lâmpada** e prima ◀/▶.

Os modos da lâmpada são apresentados na tabela seguinte.

Modo de Lâmpada	Descrição
Normal	100% de luminosidade da lâmpada.
Económico	Poupa 20% do consumo de energia da lâmpada.
SmartEco	Poupa até 70% do consumo de energia da lâmpada, dependendo do nível de brilho do conteúdo.

Definição da opção Desactivação autom.

Esta função permite a desligar automaticamente o projector se não for detectada qualquer entrada de sinal após um determinado período de tempo para evitar o desgaste desnecessário da lâmpada.

Para configurar o modo **Desactivação autom.** , aceda ao menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** > **Definições de operação** > **Desactivação autom.** e prima ◀/▶. O período pode ser definido entre 5 a 30 minutos, em incrementos de 5 minutos. Se os intervalos de tempo predefinidos não forem os adequados, seleccione **Desactivar**. O projector não será automaticamente encerrado após um determinado período.

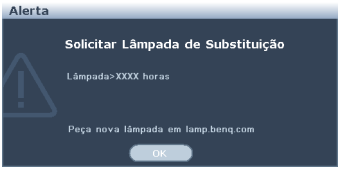
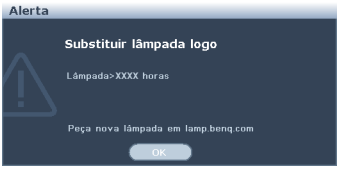
Tempo para substituição da lâmpada

Quando o indicador da lâmpada acender em vermelho, ou quando for apresentada uma mensagem a indicar que está na altura de substituir a lâmpada, instale uma lâmpada nova ou consulte o seu revendedor. Uma lâmpada usada pode provocar uma avaria no projector e, em alguns casos, esta poderá explodir.

⚠ **Se a lâmpada aquecer demasiado, o indicador da lâmpada e a luz de aviso da temperatura acendem-se. Consulte "Indicadores" na página 89 para obter mais informações.**

As mensagens de aviso da lâmpada que se seguem lembrar-lhe-ão que é necessário substituir a lâmpada.

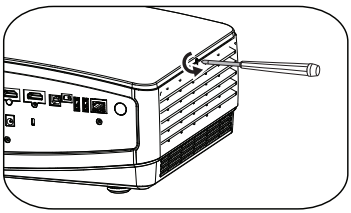
☞ **As seguintes mensagens de aviso servem apenas como referência. Siga as instruções exibas no ecrã para preparar e substituir a lâmpada.**

Estado	Mensagem
Instale uma lâmpada nova para obter o desempenho ideal. Se o projector for geralmente usado com a opção **Económico** seleccionada (ver "Definição do Lamp Mode para Económico ou SmartEco" na página 84), pode continuar a usar o projector até o próximo aviso da lâmpada aparecer. Prima **ENTER** para fechar a mensagem de aviso.	
Recomendamos-lhe vivamente que substitua a lâmpada nesta altura. A lâmpada é um item consumível. A luminosidade da lâmpada diminui com a utilização. Isto é a normal na lâmpada. Pode substituir a lâmpada sempre que verificar que o nível de luminosidade diminuiu significativamente. Prima **ENTER** para fechar a mensagem de aviso.	
Para que o projector volte a funcionar normalmente, a lâmpada DEVE ser substituída. Prima **ENTER** para fechar a mensagem de aviso.	

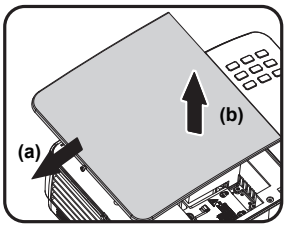
Substituir a lâmpada

- **A lâmpada Hg contém mercúrio. Proceda à eliminação da lâmpada de acordo com as normas locais. Consulte www.lamprecycle.org.**
- **Se a substituição da lâmpada for efectuada com o projector suspenso no tecto e invertido, assegure-se de que ninguém se encontra debaixo do projector para evitar ferimentos ou danos nos olhos em caso de quebra da lâmpada.**
- **Para reduzir o risco de choques eléctricos, desligue sempre o projector e o cabo de alimentação antes de substituir a lâmpada.**
- **Para reduzir o risco de queimaduras graves, deixe o projector arrefecer, no mínimo 45 minutos, antes de substituir a lâmpada.**
- **Para evitar ferimentos pessoais e danos nos componentes internos, tenha cuidado ao retirar vidros de uma lâmpada que esteja partida.**
- **Para reduzir o risco de ferimentos nos dedos e/ou para evitar comprometer a qualidade da imagem, não toque no compartimento da lâmpada quando esta tiver sido removida.**
- **Esta lâmpada contém mercúrio. Consulte as normas locais relativas a resíduos perigosos e elimine a lâmpada de acordo com essas normas.**
- **Para garantir o desempenho ideal do projector, recomenda-se que adquira uma lâmpada para projectores BenQ para substituição da lâmpada.**
- **Ao manusear lâmpadas partidas certifique-se de que o faz em locais bem ventilados. Recomendamos o uso de máscaras respiratórias, óculos de protecção ou protecção facial e roupa apropriada como, por exemplo, luvas.**

1. Desligue o projector e retire o cabo de alimentação da tomada eléctrica. Se a lâmpada estiver quente, deixe-a arrefecer durante cerca de 45 minutos para evitar queimar-se.
2. Desaperte os parafusos da tampa da lâmpada.

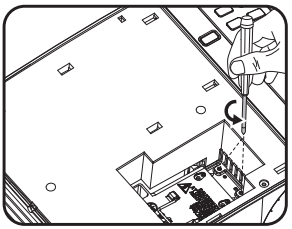


3. Remova a tampa da lâmpada (a) deslizando-a em direcção à parte lateral do projector e (b) levante-a.

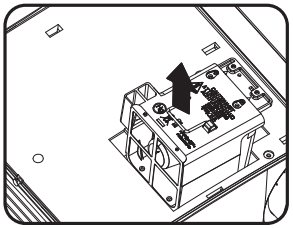


⚠
- **Não ligue o projector antes de voltar a colocar a tampa da lâmpada.**
- **Não coloque os dedos entre a lâmpada e o projector. As extremidades afiadas dentro do projector podem causar ferimentos.**

4. Desaperte os parafusos que fixam a lâmpada.

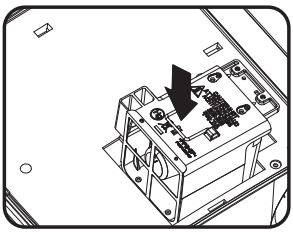


5. Levante a pega de forma a que esta fique para cima. Utilize a pega para, lentamente, retirar a lâmpada do projector.

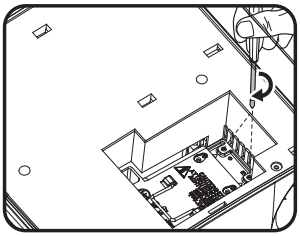


⚠
- **Se puxar demasiadamente depressa, poderá partir a lâmpada, espalhando vidro partido pelo projector.**
- **Não coloque a lâmpada em locais onde a mesma possa ser salpicada com água, ao alcance de crianças, ou próximo de materiais inflamáveis.**
- **Não introduza as mãos no projector, após a remoção da lâmpada. Se tocar nos componentes ópticos que se encontram no interior do projector, poderá provocar inconsistência de cores e distorção das imagens projectadas.**

6. Introduza uma lâmpada nova no compartimento da lâmpada e certifique-se de que esta cabe no projector.



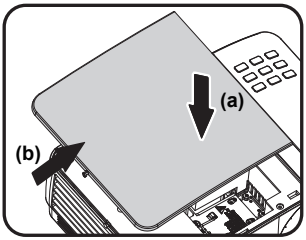
7. Aperte os parafusos que fixam a lâmpada.



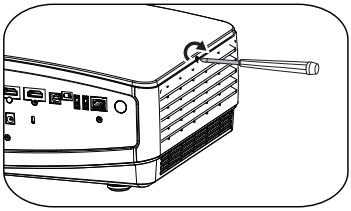
- **Os parafusos soltos poderão provocar uma má ligação e dar origem a avarias.**
- **Não aperte os parafusos em demasia.**

8. Certifique-se de que a pega se encontra na horizontal e bloqueada.

9. Volte a colocar a tampa da lâmpada deslizando-a até ao seu local.



10. Aperte o parafuso que fixa a tampa da lâmpada.



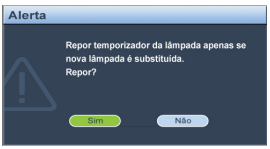
- **Os parafusos soltos poderão provocar uma má ligação e dar origem a avarias.**
- **Não aperte o parafuso em demasia.**

11. Reinicie o projector.

Não ligue o projector antes de voltar a colocar a tampa da lâmpada.

Reiniciar o temporizador da lâmpada

12. Após o logótipo de arranque, abra o menu apresentado no ecrã (OSD). Aceda ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** > **Definições da Lâmpada**. Prima **MODE/ENTER**. Será apresentada a página **Definições da Lâmpada**. Prima ▼ para seleccionar **Reajuste do temporiz. Lâmpada** e prima **MODE/ENTER**. Será apresentada uma mensagem de aviso a perguntar se pretende reiniciar o temporizador da lâmpada. Seleccione **Sim** e prima **MODE/ENTER**. O tempo de utilização da lâmpada será definido para "0".



Não reponha o temporizador se não substituir a lâmpada ou se a lâmpada não for nova, pois poderá causar danos.

Indicadores

Luz				Estado e descrição
ENERGIA	**TEMP**	**LAMP1**	**LAMP2**	
Eventos de energia				
Laranja	**Desligar**	**Desligar**	**Desligar**	Em espera
Verde intermitente	**Desligar**	**Desligar**	**Desligar**	A arrancar
Verde	**Desligar**	**Desligar**	**Desligar**	Funcionamento normal
Laranja intermitente	**Desligar**	**Desligar**	**Desligar**	Arrefecimento normal de encerramento
Vermelho	**Desligar**	**Desligar**	**Desligar**	Transferir
Verde	**Desligar**	**Vermelho**	**Desligar**	Falha de arranque CW
Vermelho intermitente	**Desligar**	**Desligar**	**Desligar**	Falha de escala de encerramento (dados abortados)
Vermelho	**Desligar**	**Vermelho**	**Desligar**	Falha de escala de reposição (apenas para projector de vídeo)
Desligar	**Vermelho**	**Desligar**	**Desligar**	Falha de transferência na LAN
Desligar	**Verde**	**Desligar**	**Desligar**	A processar a transferência na LAN
Mensagem Burn-in				
Verde	**Desligar**	**Desligar**		Burn-in Activado
Verde	**Verde**	**Verde**		Burn-in Desactivado
Mensagens de erro da lâmpada				
Desligar	**Desligar**	**Vermelho**	**Desligar**	Erro da Lâmpada 1 em operação normal
Desligar	**Desligar**	**Desligar**	**Vermelho**	Erro da lâmpada 2 durante funcionamento normal
Desligar	**Desligar**	**Vermelho**	**Vermelho**	Ambas as lâmpadas falharam
Desligar	**Desligar**	**Vermelho intermitente**	**Desligar**	A lâmpada não está acesa
Mensagens de erro relacionadas com temperatura				
Vermelho	**Vermelho**	**Desligar**	**Desligar**	Erro da ventoinha 1 (a velocidade real da ventoinha é ±25% superior à velocidade desejada)
Vermelho	**Vermelho intermitente**	**Desligar**	**Desligar**	Erro da ventoinha 2 (a velocidade real da ventoinha é ±25% superior à velocidade desejada)
Vermelho	**Verde**	**Desligar**	**Desligar**	Erro da ventoinha 3 (a velocidade real da ventoinha é ±25% superior à velocidade desejada)
Vermelho	**Verde intermitente**	**Desligar**	**Desligar**	Erro da ventoinha 4 (a velocidade real da ventoinha é ±25% superior à velocidade desejada)

Verde	**Vermelho**	**Desligar**	**Desligar**	Erro de temperatura 1 (temperatura superior ao limite)
Verde	**Vermelho intermitente**	**Desligar**	**Desligar**	Erro de abertura do sensor térmico 1
Verde	**Verde**	**Desligar**	**Desligar**	Erro de curto-circuito do sensor térmico 1
Verde	**Verde intermitente**	**Desligar**	**Desligar**	Erro de ligação de IC térmico #1 I2C
Verde intermitente	**Vermelho**	**Desligar**	**Desligar**	Erro de temperatura 2 (temperatura superior ao limite)
Verde intermitente	**Vermelho intermitente**	**Desligar**	**Desligar**	Erro de abertura do sensor térmico 2
Verde intermitente	**Verde**	**Desligar**	**Desligar**	Erro de curto-circuito do sensor térmico 2
Verde intermitente	**Verde intermitente**	**Desligar**	**Desligar**	Erro de ligação de IC térmico #2 I2C

Resolução de problemas

ⓘ O projector não liga.

Causa	Solução
Não há corrente no cabo de alimentação.	Ligue o cabo de alimentação à entrada AC do projector e ligue a ficha do cabo à tomada eléctrica. Se a tomada eléctrica estiver equipada com um interruptor, certifique-se de que este está na posição de ligado.
Tentativa de voltar a ligar o projector durante o processo de arrefecimento.	Aguarde até que o processo de arrefecimento termine.

ⓘ Sem imagem

Causa	Solução
A fonte de vídeo não está activada ou não está ligada correctamente ao projector.	Ligue a fonte de vídeo e verifique se o cabo de sinal está correctamente ligado.
O projector não está correctamente ligado ao dispositivo de entrada de sinal.	Verifique a ligação.
O sinal de entrada não foi seleccionado correctamente.	Seleccione o sinal de entrada correcto com o botão **SOURCE** no projector ou no controlo remoto.
A tampa da lente ainda está fechada.	Abra a tampa da lente.

ⓘ Imagem desfocada

Causa	Solução
A lente de projecção não está correctamente focada.	Ajuste a focagem da lente utilizando o anel de focagem.
O projector e o ecrã não estão devidamente alinhados.	Ajuste o ângulo de projecção e a direcção, bem como a altura da unidade, caso seja necessário.
A tampa da lente ainda está fechada.	Abra a tampa da lente.

ⓘ O controlo remoto não funciona

Causa	Solução
As pilhas estão esgotadas.	Substitua as pilhas por outras novas.
Existe um obstáculo entre o controlo remoto e o projector.	Remova o obstáculo.
Está demasiadamente afastado do projector.	Coloque-se a uma distância máxima de 8 metros (26 pés) do projector.

ⓘ A senha está incorrecta

Causa	Solução
Não se recorda da senha.	Consulte "Aceder ao procedimento de recuperação da senha" na página 35 para obter mais informações.

Especificações

☞ **Todas as especificações estão sujeitas a alteração sem aviso prévio.**

Ópticas

Resolução
(MX768)
1024 x 768 XGA
(MW769)
1280 x 800 WXGA
Sistema de visualização
1-CHIP DMD
Lente F/Número
(MX768)
F= 2,58~3,4
f= 15,94mm~25,5mm
(MW769)
F= 2,42~2,98
f= 20,77 mm a 31,13 mm
Desvio
(MX768): 130%
(MW769): 125%
Taxa de zoom
(MX768)1,6X
(MW769)1,5X
Lâmpada
Lâmpada de 310 W

Eléctricas

Fonte de alimentação
AC100–240V, 4,20 A,
50-60 Hz (Automático)
Consumo de energia
410 W (Máx); < 0,5 W (Modo de Espera)

Mecânicas

Peso
3,9 kg

Terminais de saída

Saída RGB
D-Sub de 15 pinos (fêmea) x 1
Altifalante
(Estéreo) 20 watts x 1
Saída do sinal de áudio
Tomada de áudio de PC x 1

Controlo

Controlo de série RS-232
9 pinos x 1
Controlo de LAN
Com fios (RJ45)
Sem fios (USB tipo A)
USB tipo B
Suporta actualização do firmware

Terminais de entrada

Entrada de computador
Entrada RGB
D-Sub de 15 pinos (fêmea) x 2
Entrada do sinal de vídeo
S-VIDEO
Porta mini DIN de 4 pinos x 1
VIDEO
Tomada RCA x 1
Entrada de sinal de TV SD/HD
Tomada RCA Analógico -
Componente x 3
(através de entrada RGB)
Digital-HDMI x 2
Entrada de sinal de áudio
Entrada de áudio
Tomada de áudio de PC x 1
Tomada de áudio RCA (E/D) x 2
USB tipo A x 2
Suporta desktop remoto/leitor USB
USB mini B x 1
Suporta a visualização por USB

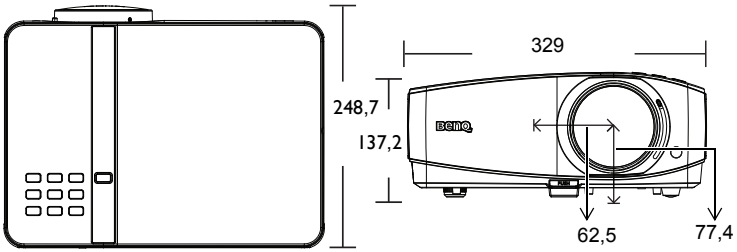
Requisitos ambientais

Temperatura em funcionamento
0°C-40°C ao nível do mar
Humidade relativa em funcionamento
10%-90% (sem condensação)
Altitude em funcionamento
0-1499 m a 0°C-35°C
1500-3000* metros a 0°C-30°C (com Modo Grande Altitude activado)
* Na região da China aplica-se apenas a uma altitude de 2000m.

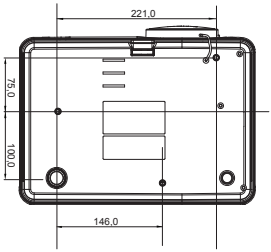
☞ **O tempo de vida útil da lâmpada poderá variar de acordo com as condições ambientais e modo de utilização.**

Dimensões

329 mm (L) x 137,2 mm (A) x 248,7 mm (C)



Instalação em suporte de tecto



Parafuso para montagem no tecto: M4
(Máx. C = 25 mm; Min. C = 20 mm)

Unidade: mm

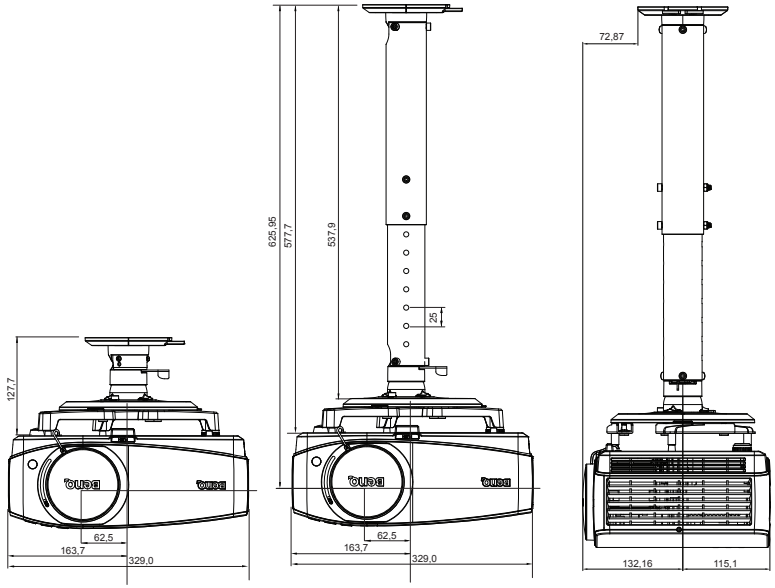


Tabela de resoluções e frequências

Valores suportados para entrada D-SUB

Sincronização do PC

Resolução	Modo	Frequência Vertical (Hz)	Frequência Horizontal (kHz)	Relógio (MHz)
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221
640 x 480	VGA_60*1	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
800 x 600	SVGA_60*1	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
	SVGA_120*2 (Redução de cintilação)	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_60*1	60,004	48,363	65,000
	XGA_70	70,069	56,476	75,000
	XGA_75	75,029	60,023	78,750
	XGA_85	84,997	68,677	94,500
	XGA_120*2 (Redução de cintilação)	119,989	97,551	115,500
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000
1024 x 576	BenQ NB Timing	60,0	35,820	46,996
1024 x 600	BenQ NB Timing	64,995	41,467	51,419
1280 x 720	1280 x 720_60*1	60,000	45,000	74,250
1280 x 768	1280 x 768_60*1	59,870	47,776	79,500
1280 x 800	WXGA_60*1	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
	WXGA_120*2 (Redução de cintilação)	119,909	101,563	146,25
1280 x 1024	SXGA_60*3	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500
1280 x 960	1280 x 960_60*3	60,000	60,000	108
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500
1360 x 768	1360 x 768_60*3	60,015	47,712	85,500
1440 x 900	WXGA+_60*3	59,887	55,935	106,500
1400 x 1050	SXGA+_60*3	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA*3	60,000	75,000	162,000
1680 x 1050	1680 x 1050_60*3	59,954	65,290	146,250
640 x 480 a 67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624 a 75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768 a 75Hz	MAC19	74,93	60,241	80,000
1152 x 870 a 75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,000

☞ ***1Valores suportados para sinal 3D com Sequencial de campo e formato por cima-por baixo e lado-a-lado.**

***2Valores suportados para sinal 3D com Sequencial de campo.**

***3Valores suportados para sinal 3D com formato por cima-por baixo e lado-a-lado.**

Os valores mostrados para 3D dependem do ficheiro EDID e da placa gráfica VGA. É possível que o utilizador não possa escolher os valores 3D acima na placa gráfica VGA.

Resoluções e frequências suportadas para entrada HDMI

Sincronização do PC

Resolução	Modo	Frequência Vertical (Hz)	Frequência Horizontal (kHz)	Relógio (MHz)
640 x 480	VGA_60*1	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,322
800 x 600	SVGA_60*1	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
	SVGA_120*2 (Redução de cintilação)	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_60*1	60,004	48,363	65,000
	XGA_70	70,069	56,476	75,000
	XGA_75	75,029	60,023	78,750
	XGA_85	84,997	68,677	94,500
	XGA_120*2 (Redução de cintilação)	119,989	97,551	115,500
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000
1024 x 576	Resolução e frequência para computador portátil BenQ	60,0	35,820	46,996
1024 x 600	Resolução e frequência para computador portátil BenQ	64,995	41,467	51,419
1280 x 720	1280 x 720_60*1	60,000	45,000	74,250
1280 x 768	1280 x 768_60*1	59,870	47,776	79,500
1280 x 800	WXGA_60*1	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
	WXGA_120*2 (Redução de cintilação)	119,909	101,563	146,25
1280 x 1024	SXGA_60*3	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500

1280 x 960	1280 x 960_60*3	60,000	60,000	108
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500
1360 x 768	1360 x 768_60*3	60,015	47,712	85,500
1440 x 900	WXGA+_60*3	59,887	55,935	106,500
1400 x 1050	SXGA+_60*3	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA*3	60,000	75,000	162,000
1680 x 1050	1680 x 1050_60*3	59,954	65,290	146,250
640 x 480 a 67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624 a 75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768 a 75Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000
1152 x 870 a 75Hz	MAC21	75,060	68,680	100,000

***1Valores suportados para sinal 3D com Sequencial de campo e formato por cima-por baixo e lado-a-lado.**

***2Valores suportados para sinal 3D com Sequencial de campo.**

***3Valores suportados para sinal 3D com formato por cima-por baixo e lado-a-lado.**
Os valores mostrados dependem do ficheiro EDID e das limitações da placa gráfica VGA.
É possível que o utilizador não possa escolher os valores acima na placa gráfica VGA.

Valores suportados para entrada HDMI (HDCP)

Temporização do vídeo

Frequência	Resolução	Frequência Horizontal (kHz)	Frequência Vertical (Hz)	Frequência Frequência (MHz)
480i*1	720 (1440) x 480	15,73	59,94	27
480p*1	720 x 480	31,47	59,94	27
576i	720 (1440) x 576	15,63	50	27
576p	720 x 576	31,25	50	27
720/50p*2	1280 x 720	37,5	50	74,25
720/60p*3	1280 x 720	45,00	60	74,25
1080/24P*2	1920 x 1080	27	24	74,25
1080/25P	1920 x 1080	28,13	25	74,25
1080/30P	1920 x 1080	33,75	30	74,25
1080/50i*4	1920 x 1080	28,13	50	74,25
1080/60i*4	1920 x 1080	33,75	60	74,25
1080/50P*5	1920 x 1080	56,25	50	148,5
1080/60P*5	1920 x 1080	67,5	60	148,5

***1Valores suportados para sinal 3D com Sequencial de campo.**

***2Valores suportados para sinal 3D com formato frame packing, por cima-por baixo e lado-a-lado.**

***3Valores suportados para sinal 3D com formato Sequencial de campo, frame packing, por cima-por baixo e lado-a-lado.**

***4Valores suportados para sinal 3D com formato lado-a-lado.**

***5Valores suportados para sinal 3D com formato por cima-por baixo.**

Valores suportados para entrada de vídeo componente

Frequência	Resolução	Frequência Horizontal (kHz)	Frequência Vertical (Hz)	Frequência Frequência (MHz)
480i*	720 x 480	15,73	59,94	13,5
480p*	720 x 480	31,47	59,94	27
576i	720 x 576	15,63	50	13,5
576p	720 x 576	31,25	50	27
720/50p	1280 x 720	37,5	50	74,25
720/60p*	1280 x 720	45,00	60	74,25
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50	74,25
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60	74,25
1080/24P	1920 x 1080	27	24	74,25
1080/25P	1920 x 1080	28,13	25	74,25
1080/30P	1920 x 1080	33,75	30	74,25
1080/50P	1920 x 1080	56,25	50	148,5
1080/60P	1920 x 1080	67,5	60	148,5

***Valores suportados para sinal 3D com formato Sequencial de campo.**

Resoluções e frequências suportadas para as entradas de Vídeo e S-Video

Modo de vídeo	Frequência Horizontal (kHz)	Frequência Vertical (Hz)	Frequência sub-portadora de cor (MHz)
NTSC*	15,73	60	3,58
PAL	15,63	50	4,43
SECAM	15,63	50	4,25 ou 4,41
PAL-M	15,73	60	3,58
PAL-N	15,63	50	3,58
PAL-60	15,73	60	4,43
NTSC4.43	15,73	60	4,43

***Valores suportados para sinal 3D com formato Sequencial de campo.**

Sinal 3D suportado para entrada HDMI (HDCP)

Temporização do vídeo

Frequência	Resolução	Frequência Horizontal (KHz)	Frequência Vertical (Hz)	3D Campo sequencial	3D Empacotamento de fotogramas	3D por cima-por baixo	3D Lado a lado
480i	720 (1440) x 480	15,73	59,94	◎			
480p	720 x 480	31,47	59,94	◎			
576i	720 (1440) x 576	15,63	50				
576p	720 x 576	31,25	50				
720/50p	1280 x 720	37,5	50		◎	◎	◎
720/60p	1280 x 720	45	60	◎	◎	◎	◎
1080/24P	1920 x 1080	27	24		◎	◎	◎
1080/25P	1920 x 1080	28,13	25				
1080/30P	1920 x 1080	33,75	30				
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50				◎
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60				◎
1080/50P	1920 x 1080	56,25	50			◎	
1080/60P	1920 x 1080	67,5	60			◎	

Sincronização do PC

Resolução	Frequência	Frequência Horizontal (KHz)	Frequência Vertical (Hz)	3D Campo sequencial	3D por cima-por baixo	3D Lado a lado
640 x 480	VGA_60	59,94	31,469	◎	◎	◎
	VGA_72	72,809	37,861			
	VGA_75	75	37,5			
	VGA_85	85,008	43,269			
720 x 400	720x400_70	70,087	31,469			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	◎	◎	◎
	SVGA_72	72,188	48,077			
	SGVA_75	75	46,875			
	SVGA_85	85,061	53,674			
	SVGA_120 (Redução de cintilação)	119,854	77,425	◎		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	◎	◎	◎
	XGA_70	70,069	56,476			
	XGA_75	75,029	60,023			
	XGA_85	84,997	68,667			
	XGA_120 (Redução de cintilação)	119,989	97,551	◎		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5			
1024 x 576	Resolução e frequência para computador portátil BenQ	60	35,82			
1024 x 600	Resolução e frequência para computador portátil BenQ	64,995	41,467			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45	◎	◎	◎
	1280 x 720_120	120	90	◎		

1280 x 768	1280 x 768_60 (Redução de cintilação)	60	47,396	◎	◎	◎
	1280 x 768_60	59,87	47,776	◎	◎	◎
1280 x 800	WXGA_60	59,81	49,702	◎	◎	◎
	WXGA_75	74,934	62,795			
	WXGA_85	84,88	71,554			
	WXGA_120 (Redução de cintilação)	119,909	101,563	◎		
1280 x 1024	SXGA_60	60,02	63,981		◎	◎
	SXGA_75	75,025	79,976			
	SXGA_85	85,024	91,146			
1280 x 960	1280 x 960_60	60	60		◎	◎
	1280 x 960_85	85,002	85,938			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712		◎	◎
1440 x 900	WXGA+_60 (Redução de cintilação)	60	55,469		◎	◎
	WXGA+_60	59,887	55,935		◎	◎
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317		◎	◎
1600 x 1200	UXGA	60	75		◎	◎
1680 x 1050	1680 x 1050_60 (Redução de cintilação)	59,883	64,674		◎	◎
	1680 x 1080_60	59,954	65,29		◎	◎
1920 x 1200	1920 x 1200_60 (Redução de cintilação)	59,95	74,038		◎	◎
640 x 480 a 67Hz	MAC13	66,667	35			
832 x 624 a 75Hz	MAC16	74,546	49,722			
1024 x 768 a 75Hz	MAC19	75,02	60,241			
1152 x 870 a 75Hz	MAC21	75,06	68,68			

Sinal 3D suportado para entrada D-SUB

Sincronização do PC

Resolução	Frequência	Frequência Horizontal (KHz)	Frequência Vertical (Hz)	3D Campo sequencial	3D por cima-por baixo	3D Lado a lado
640 x 480	VGA_60	59,94	31,469	◎	◎	◎
	VGA_72	72,809	37,861			
	VGA_75	75	37,5			
	VGA_85	85,008	43,269			
720 x 400	720x400_70	70,087	31,469			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	◎	◎	◎
	SVGA_72	72,188	48,077			
	SGVA_75	75	46,875			
	SVGA_85	85,061	53,674			
	SVGA_120 (Redução de cintilação)	119,854	77,425	◎		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	◎	◎	◎
	XGA_70	70,069	56,476			
	XGA_75	75,029	60,023			
	XGA_85	84,997	68,667			
	XGA_120 (Redução de cintilação)	119,989	97,551	◎		

1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5			
1024 x 576	Resolução e frequência para computador portátil BenQ	60	35,82			
1024 x 600	Resolução e frequência para computador portátil BenQ	64,995	41,467			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45	◎	◎	◎
	1280 x 720_120	120	90	◎		
1280 x 768	1280 x 768_60 (Redução de cintilação)	60	47,396	◎	◎	◎
	1280 x 768_60	59,87	47,776	◎	◎	◎
1280 x 800	WXGA_60	59,81	49,702	◎	◎	◎
	WXGA_75	74,934	62,795			
	WXGA_85	84,88	71,554			
	WXGA_120 (Redução de cintilação)	119,909	101,563	◎		
1280 x 1024	SXGA_60	60,02	63,981		◎	◎
	SXGA_75	75,025	79,976			
	SXGA_85	85,024	91,146			
1280 x 960	1280 x 960_60	60	60		◎	◎
	1280 x 960_85	85,002	85,938			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712		◎	◎
1440 x 900	WXGA+_60 (Redução de cintilação)	60	55,469		◎	◎
	WXGA+_60	59,887	55,935		◎	◎
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317		◎	◎
1600 x 1200	UXGA	60	75		◎	◎
1680 x 1050	1680 x 1050_60 (Redução de cintilação)	59,883	64,674		◎	◎
	1680 x 1080_60	59,954	65,29		◎	◎
1920 x 1200	1920 x 1200_60 (Redução de cintilação)	59,95	74,038		◎	◎
640 x 480 a 67Hz	MAC13	66,667	35			
832 x 624 a 75Hz	MAC16	74,546	49,722			
1024 x 768 a 75Hz	MAC19	75,02	60,241			
1152 x 870 a 75Hz	MAC21	75,06	68,68			

Sinal 3D suportado para as entradas de Vídeo e S-Video

Modo de vídeo	Frequência Horizontal (kHz)	Frequência Vertical (Hz)	3D Campo sequencial
NTSC	15,3	60	◎
PAL	15,63	50	
SECAM	15,63	50	
PAL-M	15,73	60	
PAL-N	15,63	50	
PAL-60	15,73	60	
NTSC4.43	15,73	60	

Informações sobre a garantia e direitos de autor

Patentes

Este projector da BenQ está coberto pelas seguintes patentes:

Patentes dos E.U.A. 6,837,608; 7,275,834; 7,181,318; Patentes de Taiwan 202690; 205470; I228635; I259932; Patentes da China (中国发明专利) ZL01143168.7; ZL03119907.0; ZL200510051609.2

Garantia limitada

A BenQ garante este produto contra quaisquer defeitos de material ou de fabrico, sob condições normais de utilização e armazenamento.

Qualquer reclamação dentro do prazo da garantia deve ser acompanhada da prova de compra. Na eventualidade de este produto apresentar qualquer defeito durante o prazo da garantia, a exclusiva obrigação da BenQ e a exclusiva solução para o cliente será a substituição de todas as peças defeituosas (mão-de-obra incluída). Para obter assistência dentro do prazo da garantia, deverá comunicar imediatamente os defeitos detectados ao revendedor onde adquiriu o produto.

Importante: A garantia acima indicada será anulada se o cliente não utilizar o produto de acordo com as instruções escritas da BenQ, em especial, a humidade ambiente deverá estar entre 10% e 90%, a temperatura entre 0°C e 35°C, a altitude deve ser inferior a 4920 pés e não deve ser utilizado num ambiente poeirento. Esta garantia concede ao cliente direitos legais específicos, podendo existir outros direitos que podem variar de acordo com a região.

Para obter mais informações, visite www.BenQ.com.

Copyright

Copyright 2014 pela BenQ Corporation. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida, transmitida, transcrita, armazenada num sistema de pesquisa ou traduzida em qualquer idioma ou linguagem de programação, sob qualquer forma ou por qualquer meio, electrónico, mecânico, magnético, óptico, químico, manual ou outro, sem a autorização expressa, por escrito, da BenQ Corporation.

Exclusão de responsabilidade

A BenQ Corporation não oferece quaisquer representações nem garantias, sejam elas explícitas ou implícitas, relativamente ao teor do presente manual, renunciando particularmente a quaisquer garantias relativas à comercialização ou adequação a fins específicos. Além disso, a BenQ Corporation reserva-se o direito de rever esta publicação e de efectuar periodicamente modificações no seu conteúdo, sem obrigação de notificar qualquer pessoa de tais revisões ou modificações.

* DLP, Digital Micromirror Device e DMD são marcas comerciais da Texas Instruments. Outras marcas são propriedade das respectivas empresas ou organizações.